Mangá do Naruto e animê do Bleach no Brasil!

Neo TOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Welcome to NHK!

O Lado Perturbador da Sociedade Japonesa

20th Century Boys

Suspense psicológico

Ranma 1/2

História! Personagens! Autora! Curiosidades!

No País das Maravilhas

A fantasia em Arisu 19

INVASÃO!

Novo bloco de animês na TV!

EDITORA escala
ISSN 1809-1784
NÚMERO 0017
PREÇO R$ 6,90

AINDA + J-Rock • Robotech • Zettai Kareshi • Mangás Harlequin

GAMES.FOR.US
OS MELHORES ANIMES
青龍
Battousai
records - animeclub
~> ASSOCIE-SE
CARDGAMES
SOMENTE CARDS ORIGINAIS
CONSOLES E ACESSÓRIOS
RECARGA PARA JOGOS LEVELUP
YU-GI-OH!
MAGIC The Gathering
Pokémon
Brasil Ragnarok ONLINE RPG
GRAND CHASE
VISA
Maestro
MasterCard
REDE SHOP
Diners Club International

Parcelamos em até 3x sem juros* no cartão de crédito
Enviamos para todo o Brasil via sedex

Rua Albuquerque Lins Nº1160
(Rua da estação Metrô Marechal Deodoro, Próximo ao Shopping Pátio Higienópolis)
Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP
Fone/Fax: (11)3663 6769 - www.gamesforus.com.br

*Parcelamento válido para compras acima de $150,00(cento e cinquenta reais) - menos para Card-Game e Assistência Técnica
"YuGiOh é marca registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami Corporation. Todos os direitos reservados.
Distribuídos por The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.
"MAGIC: THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o simbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast.
Wizards of the Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".
"Pokémon USA, Inc.- todos os direitos reservados"

NeoTOKYO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Ilustração de Capa: Carlos Alberto M. Correia "Sneak"
Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua
Coordenadora de Produção: Amaruk Seta
Redação: René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA escaLa

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista,
Zélia Oliveira, Ritha Corrêa
e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000
Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 17, ISSN 1809-1784
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

Impossível resistir!

Cada vez mais o mercado de animês e mangás e seus produtos relacionados cresce no Brasil — estamos deixando de ser apenas um pequeno grupo e tomamos proporções cada vez maiores. E de certa forma sentimos que a Neo Tokyo é um pouco responsável por este crescimento.

Nosso intuito é sempre trazer conteúdo diferenciado a vocês, tratando de assuntos mais variados e não ficando restrito a títulos conhecidos no país. A cada número da NT, temos a certeza de estar contribuindo com algum tipo de conhecimento.

Nesta NT, a conclusão da matéria especial sobre J-Rock, a tão esperada matéria sobre Ranma ½, da mesma autora de InuYasha. Uma análise de 20seiki Shonen (20th Century Boys), um excelente trabalho do mesmo criador de Monster.

Tem também a magia por trás da obra Arisu 19, de Yuu Watase; daremos uma espiadinha num lado perturbador da sociedade japonesa em NHK ni Youkoso!, além de nossas seções fixas sobre música oriental, live action, novidades, aula de japonês e muito mais!

Para finalizar, não posso deixar de destacar a matéria sobre o novo bloco de animês da PlayTV! Não perca tempo e passe já para a próxima página.

Até a próxima!
Junior Mendes Fonseca – junior@animepro.com.br
Editor Responsável

>> IMPERDÍVEL!

Marmalade Boy: É um shoujo que possui muito romance, comédia e drama, mostrando o dia-a-dia de Miki Koishikawa e seus amigos. Um dos maiores sucessos de Wataru Yoshizumi. É uma história sobre romance, confusões adolescentes e problemas familiares. Uma série imperdível na **Neo Tokyo 16.**

Zatch Bell!: Receita de Zatch Bell!: junte um estudante do ginásio que se acha o tal. Acrescente um garoto-demônio vindo de outro mundo. Coloque entre os dois um livro de magias. Agora, peça para eles enfrentarem os mais duros combates e os mais inusitados desafios. Conheça esta sensacional série na **Neo Tokyo 4.**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Os grandes navegadores devem sua reputação aos temporais e tempestades." (Epicuro)

índice >>>>>>

16

Breve história do J-Rock – Parte 2

Concluindo nossa supermatéria sobre este estilo musical que conquistou fãs por todo o mundo, e cada vez mais ganha força no Brasil.

56

Cuidado com as fontes amaldiçoadas

Ranma ½ é um dos maiores sucessos de Rumiko Takahashi, cheio de romance, comédia e aventura. Uma das séries mais consagradas dos anos 80 e 90, que conquista pessoas de todas as idades, e sua fama se estende por todo o mundo, inclusive no Brasil.

44

Impossível resistir!

O mangá 20seiki Shonen (20th Century Boys), do mesmo Naoki Urasawa de Monster, não recebe prêmios à toa. A linha de suspense psicológico que Urasawa iniciou em Monster está presente nesse trabalho, que começou paralelamente à trama do Dr. Tenma. E 20seiki Shonen vai além.

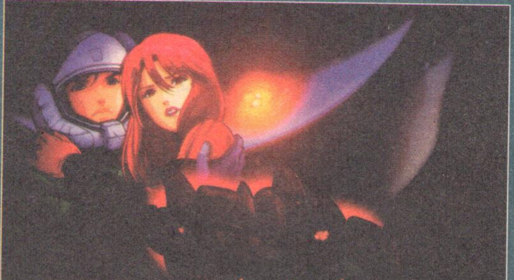
62

No País das Maravilhas

A magia por trás da obra Arisu 19, de Yuu Watase

76

ROBOTECH
The Shadow Chronicles



05 – Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

26 - Loucos por animês - Play TV!

36- Espiando Um Lado Perturbador da Sociedade Japonesa
NHK ni Youkoso! (Welcome to NHK! - Bem-vindo a NHK!)

40 - Mangás Harlequin
Quando um gênero popular encontra outro

10 – Mural
68 – Zettai Kareshi
70 – Model Sheet
78 – Caixa Postal
80 – Fan Gallery
82 – Fanfic/Conto
84 – Cosplay
88 – Play
90 – Live Action
92 – DVDteca
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

www. Anime Pró .com.br

Anime Pró *Insider*

As diferenças da dublagem

Por Paulo Lescault

Quando Trigun estreou no Cartoon Network, a primeira coisa a se notar no que tange aos bastidores foi a qualidade excepcional da versão brasileira que o animê recebeu, o que já havia sendo aguardado desde o anúncio da realização da dublagem no estúdio Som de Vera Cruz, no Rio de Janeiro.

Há uma década que os animês são maciçamente dublados no Estado de São Paulo, desde Cavaleiros do Zodíaco. Como se sabe, há dois núcleos de dublagem no Brasil: o carioca e o paulistano. Longe de serem classificações geográficas, os locais onde são realizadas as versões brasileiras, após décadas de separação, hoje já influem diretamente no estilo que marcará o trabalho final. É o que se chama de dicotomia, uma divisão em dois conceitos bem diferentes.

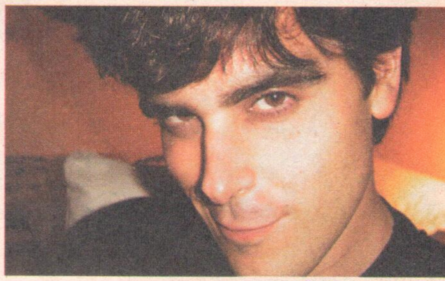
É claro que se pode dizer que ambas formam a "dublagem brasileira", mas não é o sotaque que separa a forma de trabalhar nos dois núcleos (e vou me referir assim, como "núcleos", e não como "Estados"). Quando algo se divide em duas partes, isoladas, a tendência é que cada uma delas adquira características únicas, seja inovando ou se mantendo tradicionais.

Mas o quê há de tão diferente entre os dois conceitos? No meio da década de 70, começaram a surgir na dublagem do Rio de Janeiro movimentos de adaptação do texto para o falar brasileiro, já que a tradição vem sempre impregnada de formalismos e traduções literais. Assim sendo, os dubladores cariocas passaram a adaptar o texto para que ele fosse interpretado com veracidade para um brasileiro (e não soar declamado). Desde então, a dublagem foi enriquecida no Rio de Janeiro e passou a ser raro, naquele núcleo, a utilização de termos literais, a tradução "ao pé da letra".

Essa é a diferença mais clara entre as dublagens dos dois núcleos. Em São Paulo, de praxe, não há muita adaptação dos diálogos, devendo aos atores dizer "amém" ao trabalho de tradutores, podendo ser esse muito bom (com uma adaptação condizente), ou não.

Agora, podem dizer que é só "sair pondo gíria a torto e a direito e bença!", mas não é bem assim. O exemplo que se dá para isso é YuYu Hakushô, em que os dubladores puseram muitos "cacos" (palavras que não haviam no roteiro), e esses "cacos" eram as gírias. O que tem que ficar claro é que YuYu é formado por, na maioria, adolescentes, muitos deles delinqüentes juvenis. Então, a adaptação foi corretíssima.

Feio é achar que só por colocar gírias já se está adaptando o texto para a realidade brasileira. Pode-se ver isso em alguns mangás da Editora JBC (e falo isso porque o assunto é uma das maiores reclamações de fãs, que eu tenho visto), em que gírias desconexas ao contexto poluem a adaptação, tornando-as completamente dispensáveis, excessivas.


▸Guilherme Briggs

Quando Guilherme Briggs dublou Radamanthys, na Saga de Hades, ele postou fotos do roteiro, todo rabiscado e adaptado por ele. Essas fotos foram parar num fórum, e os fãs da série (acostumados ao estilo rebuscado da dublagem), criticaram uma foto em que a fala "Cale-se!", do personagem, fora modificada para "Calaboca!"(sic). Chegaram a dizer, mesmo, que aquilo era linguajar de favelado!

Isso demonstra como vícios da dublagem foram tão enraizados que a linguagem do dia-a-dia se passa por vulgar. Um absurdo. O resultado, para quem quiser ver, ficou naturalíssimo, uma interpretação de excelência.

E o que Trigun tem a ver com isso? Pouca ou nenhuma gíria é ouvida, mas a dublagem é emblemática nesse aspecto de naturalidade, em que personagens falam como se fossem vivos. O que é muito gritante, tendo em vista que a maioria absoluta dos animês segue o conceito do outro núcleo, o paulistano, com dublagem mais dura, texto literal. Há algumas exceções maravilhosas em São Paulo, como a recente dublagem de Space Goofs, desenho que é exibido no canal Jetix. Infelizmente, parece apenas um "Davi" contra milhares de "Golias".

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
1º - Naruto
2º - Death Note
3º - Hunter x Hunter
4º - **Bleach**
5º - Dragon Ball Z

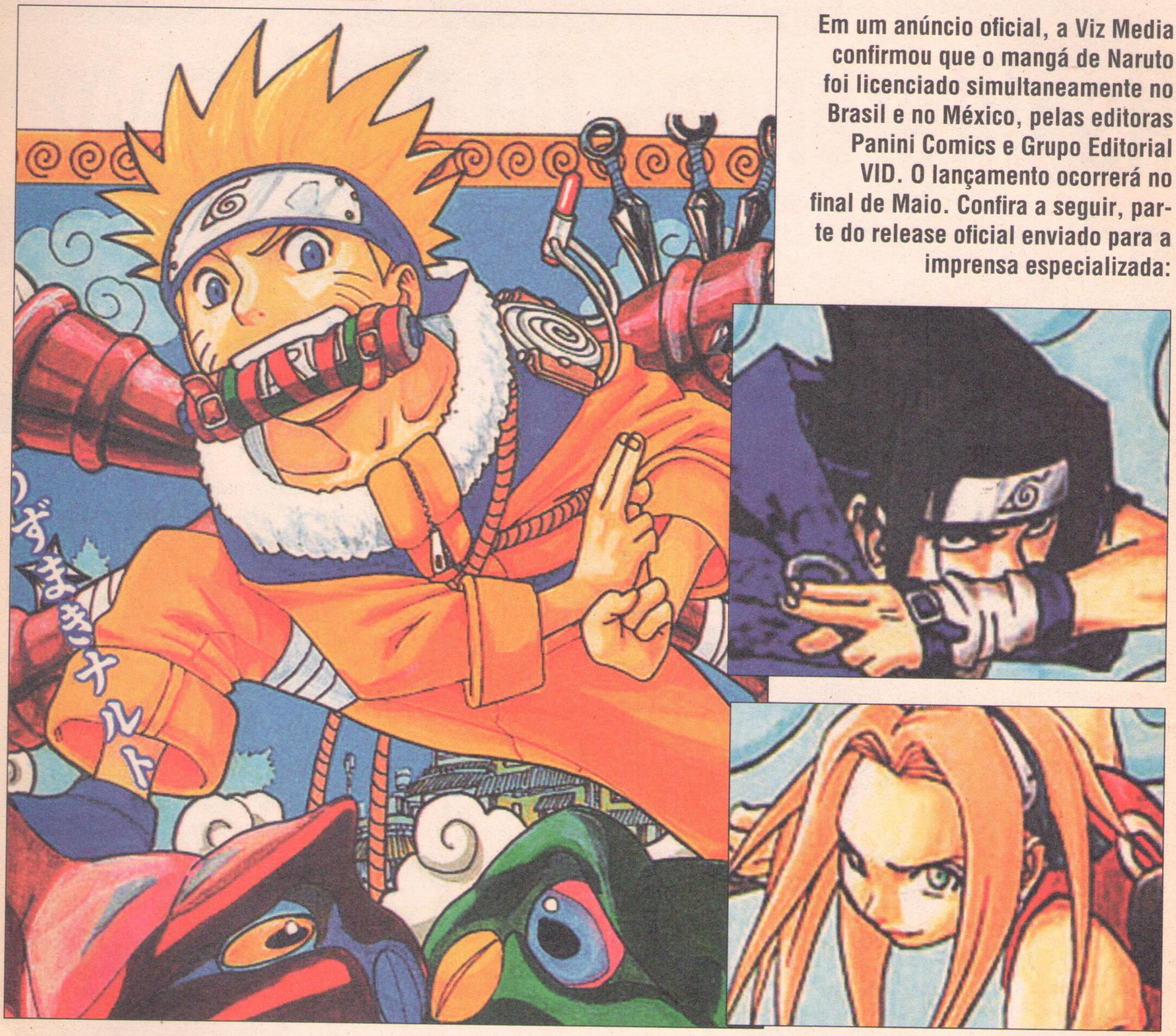
MANGÁ
1º - Naruto
2º - Karekano
3º - Death Note
4º - Negima
5º - FullMetal Alchemist

➔**Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

PANINI COMICS
PLANET manga

Naruto no Brasil

Em um anúncio oficial, a Viz Media confirmou que o mangá de Naruto foi licenciado simultaneamente no Brasil e no México, pelas editoras Panini Comics e Grupo Editorial VID. O lançamento ocorrerá no final de Maio. Confira a seguir, parte do release oficial enviado para a imprensa especializada:



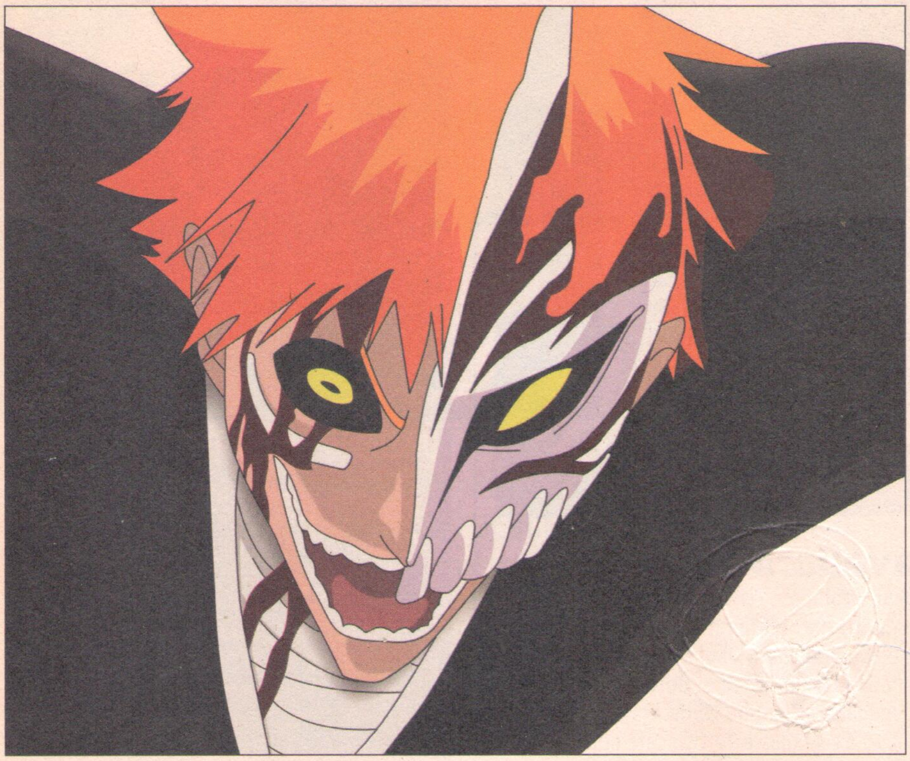
"A VIZ Media, uma das mais inovadoras empresas da indústria de entretenimento, publicação, animação e licenciamento, selecionou o Grupo Editorial VID (GEV), mexicano, e a Panini Brasil para lançar o mangá Naruto nos seus respectivos países durante os meses de abril e maio de 2007."

"Estamos animados em construir o sucesso de Naruto na América Latina com a GEV e a Panini Brasil", diz Hyoe Narita, vice-presidente executivo da VIZ Media. "Baseado no sucesso das séries de animação na América Latina e da ansiedade dos fãs pelo lançamento do mangá que as inspirou, esperamos que o mangá Naruto seja bem-sucedido entre os adolescentes e jovens adultos. Estamos na expectativa de ver os novos fãs descobrindo essa única e fantástica história."

"Estamos muito honrados em ser parceiros da VIZ Media no lançamento de Naruto no México", diz Francisco Jimenez, editor-chefe da GEV. "Estamos honrados em apresentar aos fãs os personagens, histórias e a incrível ação que fez de Naruto uma sensação internacional."

"Naruto é o mangá mais popular no mundo", afirma Marcio Borges, diretor comercial e de marketing da Panini Brasil. "Estamos orgulhosos de publicar esse famoso mangá no Brasil. Vamos usar nossa força editorial, de marketing e distribuição para dar a Naruto toda a importância que ele merece."

Bleach no Brasil



O mês de Março foi maravilhoso para os fãs de animês e mangás, e mais especificamente, para os fãs de séries da popular revista Shonen Jump. Além do anúncio oficial do mangá Naruto (você acabou de conferir o artigo), a chegada do animê de Bleach deixou os fãs pra lá de animados.

Satisfeitos com o trabalho realizado na dublagem e na adaptação de Naruto, a Viz Media escolheu novamente o estúdio paulista Dublart para ser o responsável pela versão em português das aventuras de Ichigo e sua turma. O estúdio, que também foi responsável pela dublagem de Zatch Bell! e Deko Boko Friends – ainda inédito por aqui – logo tratou de convocar a mesma equipe responsável pela tradução/adaptação de Naruto para cuidar de Bleach, sendo assim, Cristina Parras e Junior Fonseca (editor da Neo Tokyo) serão novamente os responsáveis por mais uma série importante que chega ao país.

Uma ótima notícia para os fãs, é que Bleach é exibido nos EUA dentro do bloco Adult Swim do Cartoon Network e sem cortes, fora que aparentemente, os temas de abertura e encerramento foram mantidos, ou seja, teremos Asterisk (Orange Range) e Life is Like a Boat (Rie Fu) tocando em nossas telinhas.

O primeiro lote que chegou ao estúdio foram os seis primeiros episódios, que foram dirigidos pelo experiente Élcio Sodré; no decorrer da série, a direção será dividida entre ele e Leonardo Camillo.

Para uma boa dublagem, o estúdio pretende ao máximo evitar que protagonistas de outras séries dubladas no estúdio sejam usados em personagens principais de Bleach, por isso os dubladores que fizerem testes e conseqüentemente foram aprovados, em sua maioria são outros.

Em relação aos termos, que são aprovados pela distribuidora, conforme já explicamos em matérias sobre a versão brasileira de Naruto, ela preferiu balanceá-los e eles serão mantidos em parte tal como a versão original japonesa e haverá aqueles que ganharão uma adaptação para o português. Isso é importante, se levar em consideração que como produto comercial, a distribuidora pretende alcançar o maior número possível de telespectadores e não apenas uma parcela de público que já conhece a série. Como um produto de massa, a intenção é atrair não apenas aqueles que já conhecem Bleach, mas cativar um público totalmente novo que, muitas vezes, sequer sabe o significado de termos como animês e mangás.

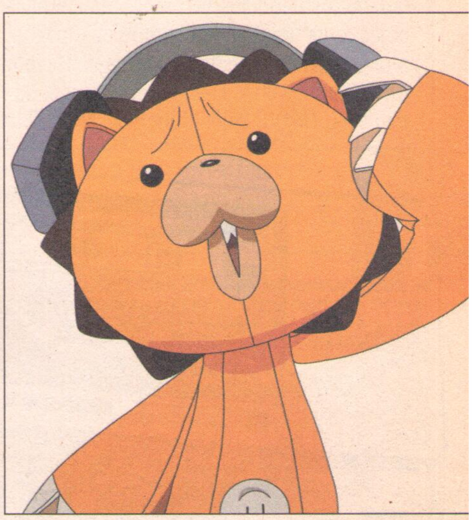
Aguardem matérias nas próximas edições sobre a versão brasileira de Bleach, e na tabela, você confere parte do elenco que já foi escolhido:

De tanto dirigir Bleach, o diretor Élcio Sodré foi verificar se havia espíritos no banheiro feminino

Priscilla Concepcion

Priscila Ferreira

Kate Kelly



- **Jinta Hanakari: Pedro Alcântara**
- **Ururu Tsumugiya: Fátima Silva**
- **Karin Kurosaki: Kate Kelly**
- **Rukia Kuchiki: Tatiane Keplmair**
- **Uryuu Ishida: Alfredo Rollo**
- **Sado Yasutora (Chad): Cassius Romero**
- **Juushirou Ukitake: César Marchetti**
- **Mizuiro: Thiago Keplmair**
- **Isshin Kurosaki: Marcio Marconatto**
- **Ichigo Kurosaki: Fabio Lucindo**
- **Orihime Inoue: Melissa Garcia**
- **Yuzu Kurosaki: Flavia Narciso**
- **Kon: Robson Kumode**
- **Kisuke Urahara: Marco Aurélio**

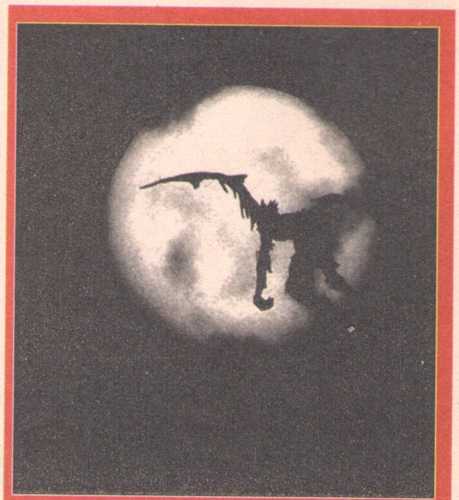
Dowango compra a gravadora Evolution

A Dowango comprou a gravadora de Masami Okui, Evolution. Assim, a empresa, que tem vários negócios no campo da animação, tornará a gravadora uma subsidiária, com o objetivo de ampliar seu campo de atuação. A dubladora Masami Okui criou e interpretou músicas para os seguintes animês: Revolutionary Girl Utena, Slayers, Sorcerer Hunters, DiGi Charat, Magic User's Club, Jungle de Ikou, Akihabara Dennou Gumi, Ray the Animation e Yu-Gi-Oh! Duel Monsters. Além disso, lançou 51 singles e 17 CDs, até hoje.

卯 申
12345678
スリーマンセル

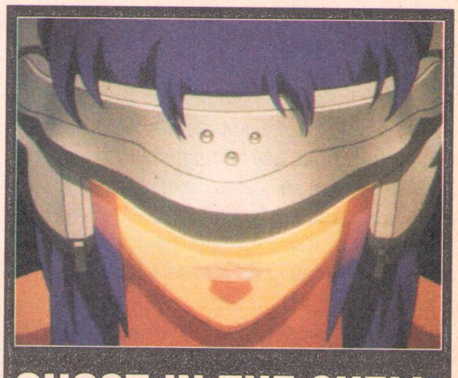
Games: Naruto no Nintendo DS

Finalmente, os donos de um Nintendo DS poderão gritar aos quatro ventos que possuem um novo jogo de Naruto exclusivo. A TOMY Corporation e a D3Publisher of America (D3PA) anunciaram o lançamento de Naruto: Ninja Council 3 para o console de duas telas da Nintendo. Como se fosse um verdadeiro ninja, os jogadores terão que se proteger, se defender e derrotar ao mesmo tempo que treinam para aperfeiçoarem as técnicas com o intuito de concluir as 40 missões do game. Com o wireless, até quatro jogadores podem escolher entre 20 personagens e quatro diferentes modos de jogo, como Timed Mode, Scroll Collection Moide e o já famoso Versus Mode.



Death Note Animê, o próximo sucesso mundial?

A Nippon TV fez um anúncio revelando que já entraram em contato com muitas empresas para discutir a licença da série de animê Death Note. O plano inicial é lançar a série em todo o mundo. O filme live action já foi lançado em Hong Kong, Taiwan e na Coréia do Sul. No Ocidente, a escolhida para representar a marca foi a VIZ Media, responsável por trazer as versões a que assistimos de Zatch Bell e Naruto. A empresa também lançará o DVD após a exibição na televisão, tendo o mesmo plano para o mercado europeu. O mangá de Death Note também está nos planos, tendo já vendido mais de 20 milhões de volumes, no total.

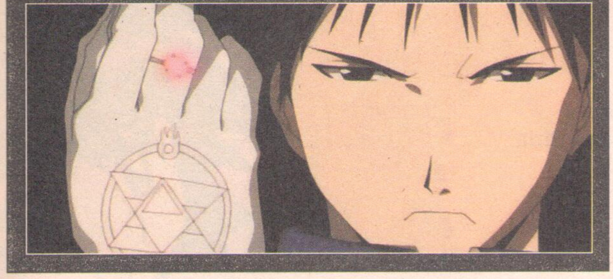


GHOST IN THE SHELL E HOLLYWOOD

Depois de Speed Racer, mais um animê ganhará versão em Hollywood. A Production I.G recebeu a permissão da editora Kodansha para cuidar dos detalhes de um filme baseado no famoso Ghost In The Shell – que possui muitos fãs nos EUA.

FMA premiado no American Anime Awards

O animê FullMetal Alchemist, exibido no Brasil pelo canal ANIMAX e pela RedeTV, foi destaque no mês no 1º American Anime Awards, onde recebeu cinco prêmios, dentre eles 'melhor animê de longa duração', 'melhor música de abertura' e 'melhor elenco de dublagem'. A premiação aconteceu em Nova York, durante a Comic Com.



Fanzines em apuros no Japão

Desde que começaram a ser feitos, o Doujinishi, os fanzines japoneses, sempre tiveram um pé na legalidade e outro fora, por usar personagens conhecidos. Uns fãs japoneses decidiram fazer um fanzine parodiando um dos ícones mais famosos do Japão: Doraemon. Mas as conseqüências foram enormes, chegando até aos donos da marca. Doraemon Final Story, o nome do fanzine, fez tanto sucesso que vendeu cerca de 15 mil exemplares, número gigantesco para um fanzine. Só que a Shogakukan não gostou muito do uso indevido de seu personagem e entrou em contato com o grupo de fanzineiros para que cessassem as vendas. Essa história toda apenas reacendeu a velha discussão sobre fanzines, discussão que vai render muito, ainda.

Live Action de Gakkou No Kaidan

Baseado nos livros de Toru Tsunemitsu da década de 90, Gakkou no Kaidan está sendo adaptado no Japão para uma versão live-action. A estréia será na Golden Week desse ano (uma semana que reúne quatro feriados e acontece entre abril e maio). O roteiro e a direção ficarão a cargo de Hirosha Sasaki. Foi produzido, em 2000, um animê de 20 episódios pelo Studio Pierrot, que veio para o Brasil com o nome de Histórias de Fantasmas e foi exibido no Cartoon Network. Além disso, um mangá de três edições foi lançado no fim do ano passado, também baseado na série.

PRÊMIOS: VENCEDORES DO PUFF 2006

A revista japonesa PUFF é um dos guias definitivos para fãs de mangás. Todos os anos há um prêmio para os 'Melhores Dez do Mangá', com votação popular. Alguns chamam esse prêmio de 'Oscar dos Mangás', um nome bem original, pode-se dizer. Os vencedores de 2006 podem ser conferidos na lista, que conta com séries publicadas no Brasil.

Histórias Longas: Fruits Basket; Gintama; Bleach; Fullmetal Alchemist; xxxHOLiC; Naruto; D.Gray-man; Kyo Kara Maoh!; Honey and Clover e Saiyuki Reload.

Histórias Curtas: Souten no Koumori; Harukanaru Toki no Naka; Kangyo Room; I Hate You More than Anyone; Sora no Shonen; Eden; Embalming -DEAD BODY and LOVER; Oujisama, November no Yuuutsu; Dada e Mata Ashita

Melhor Animê: Gintama; Saiunkoku Monogatari; Code Geass; Blood+; xxxHOLiC; Harukanaru Toki no Naka de -Maihitoyo-; Bleach; Kyo Kara Maoh!; Death Note e The Melancholy of Haruhi Suzumiya

HOLLYWOOD
QUERENDO NANA?

A première do filme NANA 2 aconteceu em Nova York no ano passado, com direito a cobertura da MTV do país e muito mais. Numa entrevista, o diretor do longa revelou que produtores hollywoodianos mostraram interesse em fazer um remake americano da série. E enquanto isso, o longa japonês continua fazendo sucesso e tendo estréias em vários países. No Brasil, o filme já está sendo sondado por duas distribuidoras, mas até o fechamento da edição nada foi concretizado.

Sakura wars ganha mais um OVA

Quando ninguém esperava, a SEGA revelou seus planos para o quinto OVA da série Sakura Taisen (Sakura Wars por aqui) intitulado "Sakura Taisen New York – Himo iku", cujo cenário será a cidade de Nova York ambientada na década de 20. A história irá misturar elementos do grupo de Nova York que apareceram no OVA "Sakura Taisen: V-Murder, My Sweet". Dairokuten Beelzebub e Nobunaga Ota foram derrotados e agora um novo inimigo surge pra Shinjiro, que está preparando um teatro de Cleópatra. O novo OVA possuirá 6 episódios e será lançado em 3 volumes. Que começarão a ser vendidos no Japão ainda este mês.

Museu dedicado ao autor de Detetive Conan

Um museu dedicado ao trabalho do mangaká Aoyama Gosho foi aberto na cidade de Hokuei. Aoyama, criador de Meitantei Conan (conhecido no Brasil como "Detetive Conan"), nasceu na cidade de Daiei (que em 2005 se juntou a algumas outras cidades para formar Hokuei, onde o museu foi erguido). Na verdade, o museu foi erguido como parte de um projeto de revitalização da cidade, para aumentar o número de visitantes e turistas. O Aoyama Gosho Furusato Museum vai mostrar toda a vida do autor na cidade de Daiei ao longo de seus muitos trabalhos. Também haverá no museu uma loja e uma lanchonete. O objetivo é que venham mais de 130 mil pessoas visitar o museu todos os anos.

A nova seção da NT tem como intuito aumentar ainda mais a interação com nossos leitores, e ainda somar conteúdo às páginas. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Você acha que assinaturas de mangás fariam sucesso no Brasil?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você acha que Naruto repetirá o sucesso de outras grandes séries exibidas na TV brasileira?

Depende muito do formato dessas aventuras. Além de um preço promocional, acho que os assinantes poderiam receber seus mangás com certa antecedência em relação ao lançamento em bancas.

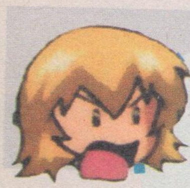
Por Lucas "Uzumaki" Ferreira

Só faria assinatura se houvesse um contrato garantindo o lançamento da obra completa. Não quero começar uma coleção e ser largado no meio do caminho como a Conrad fez em Dr. Slump e Vagabond. Acho que é preciso respeitar mais os leitores.

Por Sandro Junior

Sim, eu assinaria se o custo-benefício for muito bom, principalmente em relação ao valor cobrado. Como não haveria problemas e custos com distribuição, o valor final do mangá poderia ser jogado lá embaixo. Mas acho difícil essas empresas pensarem assim.

Por Alexandre Passos "Luka"



Não, pois não confio se a publicação será mantida até o final. Já temos grandes exemplos com a Conrad e a Panini, que cancelaram alguns de seus títulos como Dr. Slump, Peach Girl, Éden e Vagabond.

Por Mariana "Sana" Torres

Sim, seria maravilhoso receber todo mês na minha casa meus mangás preferidos.

Por Marcos B. E. Sampaio

>> **FÓRUM:** www.animepro.com.br/forum - **ORKUT:** www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

E-mail: SAMURAIANIME@TERRA.COM.BR

サムライ
Samurai Anime
サムライ

Anime Mangá Cosplay Toys Acessórios

Rua Marechal Rondon, nº 113 - BOX 57
Galeria Ernesto Sette - Lauro Gomes
Centro SBC - CEP: 09720-120 - Tel. 4123-1254

Breve história do j-Rock

Parte 2

por iori

POLYSICS
POLYSICS
POLYS
POL
P
P
P

Concluindo nossa supermatéria segmento este estilo musical que conquistou fãs por todo o mundo, e cada vez mais ganha força no Brasil. E se preparem, vem muito mais por aí.

Eroguro kei, angura kei e oshare kei

O visual kei tem várias subdivisões e as três supracitadas são as mais mencionadas, ao menos no Ocidente."Eroguro" (pronunciado "erogurô") é a adaptação japonesa de "erotic and grotesque" ("erótico e grotesco", em português). O termo foi criado para um movimento cultural ocorrido no Japão na década de 20, quando escritores começaram a criar histórias cheias de perversões sexuais violentas. À época, era denominado eroguro non-sense. Mais tarde, o estilo se expandiu para outras artes como pintura, teatro, filmes e, claro, música, que só procurou inspiração no movimento praticamente durante os anos 90. Não existe um padrão musical entre as bandas, que seriam então enquadradas na categoria eroguro kei por suas letras e conceitos.

O angura (pronunciado "ângura"), contração japonesa do inglês "underground", nasceu no Japão na década de 60 como resposta à invasão cultural ocidental. Artistas, principalmente do teatro independente, repudiavam o estrangeirismo cada vez maior em seu país e tentavam se expressar de uma forma unicamente japonesa. As bandas rotuladas como angura kei freqüentemente buscam referências em sonoridades japonesas tradicionais.

Apesar das diferenças parecerem claras, as bandas eroguro kei e angura kei normalmente se confundem entre uma categoria e outra. Em outras palavras, são subgêneros muito misturados.

Kinnikushoujotai foi a banda de Kenji Otsuki. Personalidade influente no Japão, é cantor, escritor, desenhista, ator e diretor, sendo mais conhecido por seus trabalhos cinematográficos. Alguns consideram o Kinnikushoujotai (também conhecido como KING-SHOW) a primeira banda de angura kei. Formado na década de 80, o grupo tocava um som bem influenciado por hard rock.

cali≠gari, musicalmente, é algo bastante difícil de definir com menos do que "banda insana e divertida que evitava ao máximo limitar seu som, sempre procurando novos horizontes". Seja com blues, ska, eletrônico ou baladas de violão, cali≠gari sempre arrumava um jeito de se divertir, nem que seja com suas perversões eroguro, como realizar uma pesquisa com 100 estudantes colegiais fazendo a pergunta "você gosta de necrofilia?" e publicar o resultado em um CD (com 29% de respostas positivas).Apadrinhados por Kiyoharu, Merry faz uma salada punk de jazz, blues e rockabilly e já teve capas de discos desenhadas pelo mangaká eroguro Maruo Suehiro.

MUCC com seus hardcore, nu metal, hard rock, pop rock etc., acaba sendo, no final das contas, apenas MUCC, uma banda cheia de energia e que toca de pés descalços.

Onmyo-za usa temas do Japão antigo para enriquecer seu heavy metal embalado pela bela voz da cantora Kuroneko e os violentos vocais do baixista Matatabi.

Inugami Circus Dan e Guguguru Eigakan são grupos que têm mais influência de enka (música tradicional japonesa) em seu rock. Os integrantes do Guruguro vestem-se exatamente iguais aos personagens de Suehiro: uniforme escolar japonês tradicional, cara branca e olhos/lábios pretos ou azuis.

Por fim, a outra subdivisão aqui mencionada, o oshare kei (pronunciado como se lê, com tônica no "sha"), praticamente surgiu no início desta década e consiste em bandas que abandonaram os conceitos originais chocantes do visual kei para assumir visual e postura mais alto-astral e "bonitinhos", com um som alegre puxado para o pop punk. É o caso de Charlotte, AN CAFE, Kra, Panic Channel, Lolita23q e outros.

▸Merry

▸MUCC

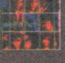
▸Onmyo-za

Você tem que ouvir isso!

Álbuns para entender melhor o j-rock

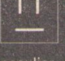
1982 – BOØWY – MORAL – Os pontos fortes do BOØWY eram um rock 'n' roll de pegada bem original e uma musicalidade que praticamente definiria os rumos das melodias pop rock japonesas. Neste recanto de músicas clássicas, BOØWY chega a misturar a seu som punk e até ska, dois estilos que influenciariam o visual kei anos mais tarde.

1985 – LOUDNESS – THUNDER IN THE EAST – O disco que marcou o sucesso do LOUDNESS no Ocidente. Todos os seus elementos consagrados se encontram aqui. Heavy metal tradicional e hard rock de pegada que fazem qualquer um bater a cabeça de imediato!


1989 – DEAD END – "ZERO" – DEAD END conseguiu já nessa época fazer uma boa mistura de sons do hard rock com pós-punk/gótico. Ao ouvir "ZERO", fica claro o porquê de tantas bandas importantes se influenciarem por este grupo que pode ser chamado de um dos pais do visual kei.

1989 – D'ERLANGER – LA VIE EN ROSE – Um dos mais antigos registros da música visual kei. Este álbum possui vários elementos sonoros que podem ser encontrados em discos lançados mais tarde por bandas como Kuroyume, LUNA SEA, La:Sadie's (antigo grupo dos membros do Dir en grey) e tantas outras influenciadas direta ou indiretamente.

1989 – X JAPAN – BLUE BLOOD – Senhoras e senhores do júri, aqui estão as grandes culpadas pela fama lendária do X. As músicas, sendo praticamente todas clássicas da banda, são obras extremamente inspiradas de heavy metal e hard rock, com as indispensáveis e belas baladas. "BLUE BLOOD" é um dos principais responsáveis pelo Japão ter acordado para o rock.


1992 – DIE IN CRIES – VISAGE – Logo no início dos anos 90, DIE IN CRIES já realizou uma mistura peculiar, enchendo sua música visual kei de efeitos eletrônicos. Ao mesmo tempo, suas canções eram, em geral, mais leves do que

▶AN CAFÉ

▶SEX MACHINEGUNS

Mesmo diante do turbilhão visual kei, os japoneses não poderiam abandonar outra de suas paixões (também uma das influências do visual rock): o punk rock!

▶the pillows

Enquanto isso...

Um cenário tão inovador e estimulante quanto o visual, sem dúvidas, merece um destaque especial. Mas é bom lembrar que o Japão não é só isso. Enquanto o movimento dominava o país durante os anos 90, as inúmeras bandas de outras categorias musicais continuavam desenvolvendo cenas mainstream e underground.

Qualquer fã de heavy metal sabe que o Japão é ponto de parada obrigatória para as grandes bandas do estilo, seja em turnês próprias ou festivais recheados de grupos mundialmente famosos. Com um cenário assim, não é de se admirar que exista uma grande quantidade de bandas japonesas de metal. Alguns dos principais nomes já foram citados aqui: LOUDNESS, X JAPAN, Seikima-II, Onmyo-za. Dois grupos atuais de destaque especial são BLOOD STAIN CHILD, que mistura thrash metal com death metal melódico, e a mais tradicional Galneryus. É claro, não poderíamos deixar de mencionar o cômico SEX MACHINEGUNS. Com um som bem próximo do metal ocidental, o grupo criava letras e fazia shows na base do bom humor e da diversão. Por ter usado às vezes um visual um pouco chamativo, é constantemente confundido com uma banda visual, embora esta não seja realmente a praia deles.

Punk pra todo gosto

Mesmo diante do turbilhão visual rock, os japoneses não poderiam abandonar outra de suas paixões (também uma das influências do visual kei): o punk rock! Uma das mais famosas bandas desse meio misturava punk com indie, pop rock e, em certa época, até jazz e reggae: the pillows.

Os primeiros trabalhos do grupo, formado em 1989, eram um indie rock banhado com influências de Beatles a Smiths. Em meados dos anos 90, the pillows ficou bem mais experimental, chegando a ser definido como jazz. Mas no final da década, um som "pop punk" (no entanto, bem diferente do oshare kei) puxado para um estilo estadunidense abriu as portas do mainstream japonês para o grupo, que mostrou seu trabalho ao mundo através da famosa trilha sonora do animê da GAINAX "Furi Kuri", fez seu primeiro show nos EUA em 2005 e, no ano seguinte, tocou no México e novamente na terra de Tio Sam.

as do LUNA SEA, mas bem diferentes das de L'Arc~en~Ciel e SHAZNA, por exemplo. Ou seja, mais uma sonoridade diferente para esse rico cenário. Vale a pena conhecer.

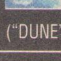
1992 – Kuroyume – Ikite Ita Chuuzetsu Ji – Os primórdios do visual rock underground influenciado por punk e death metal. Em total contrapartida com bandas de som visual kei leve e bonito, Kuroyume mostrou neste mini álbum o quão agressivo poderia ser o movimento logo no início de seu "boom". Já que o negócio era chocar...

1992 – LUNA SEA – IMAGE – Sonoramente psicótico, harmonicamente complexo e moderadamente agressivo e melancólico, o primeiro disco major do grupo é um clássico do visual kei e demonstra bem que, apesar de ser uma grande influência no movimento, nenhuma banda conseguiu fazer música como o LUNA SEA.

1993 – BUCK-TICK – darker than darkness-style93- – Parece que o BUCK-TICK entrou nos anos 90 sendo visto mais ou menos como uma banda pop e isso não deixou seus membros contentes. Neste álbum, o grupo entrou em uma fase mais obscura e experimental que envolveria até elementos eletrônicos e de jazz, sem abrir mão de algumas músicas mais calmas e bonitas.

1994 – hide – HIDE YOUR FACE – hide formava seu contagiante estilo psyborg reunindo várias vertentes históricas do rock – hard rock, punk, heavy metal, rock industrial – e dando a elas um toque mais melódico e psicodélico, banhando sua música com seu carisma inigualável. "HIDE YOUR FACE" é, basicamente, isto.

1994 – Kuroyume – Mayoeri Yuritachi ~Romance of Scarlet~ – Encontramos em mais um disco do Kuroyume diversas referências tomadas por outros grupos visual kei, só que desta vez com um som bem mais leve do que o do início de carreira. Mas a psicose, os vocais "vomitados" e o baixo proeminente que consagraram a banda continuam lá.



1994 – L'Arc~en~Ciel – Tierra – O L'Arc demonstrou uma evolução espantosa do primeiro álbum ("DUNE", de 1993) para o segundo, "Tierra",

▶175R

Outros bons representantes do pop punk japonês são GO!GO!7188, ASIAN KUNG-FU GENERATION, ELLEGARNDEN e 175R.

É claro que o lado mais agressivo do movimento se faz presente em várias bandas do país. E não apenas em um buraco underground escondido.

O punk rock de raiz encontra o rockabilly na música do mundialmente aclamado Guitar Wolf. Denominando seu inusitado estilo como "jet rock 'n' roll", o grupo lançou CDs e realizou shows nos quatro cantos do globo, inclusive no Brasil. O álbum "Jet Generation" saiu aqui pela Trama em 2000, mas a banda viria tocar em nosso país apenas em 2003, quando participou do festival "Monstro Disco".

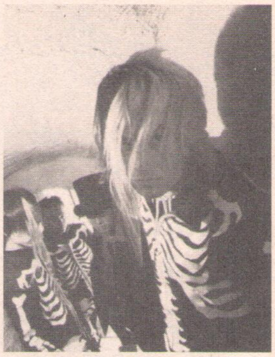
Tirando seu som – considerado por alguns críticos o mais barulhento da história do rock! – Guitar Wolf não se leva muito a sério, afirmando que vem do espaço sideral e fazendo shows da maneira mais divertida possível, com muita presença de palco. A banda chegou até a gravar um filme trash em 1999, "Wild Zero". Mesmo após a morte do baixista Billy, em 2005, por ataque cardíaco não deteve o grupo, que continua fazendo "jet rock 'n' roll".

BALZAC é outro clássico do punk. Assim com o Guitar Wolf, também gosta de nomear seu estilo com nomes curiosos como "horror punk" e "zombiecore". É considerado a "contraparte japonesa" do grupo estadunidense The Misfits, que colaborou com o BALZAC no single split de 2002 "Don't Open 'til Doomsday", apadrinhando-os e lançando-os nos EUA.

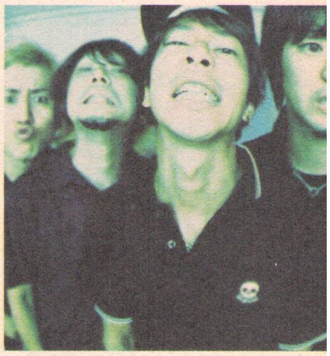
Não se pode falar de punk japonês e não falar de CRAZE, uma banda não apenas notável no meio por sua musicalidade, mas também pela reunião de ex-membros dos históricos grupos visuais D'ERLANGER e ZI:KILL.

▶ASIAN KUNG-FU GENERATION

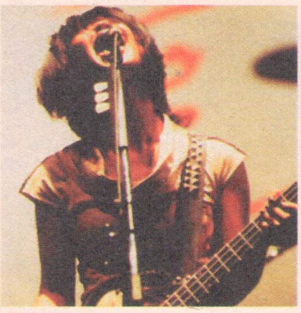
▶CRAZE



▶BALZAC

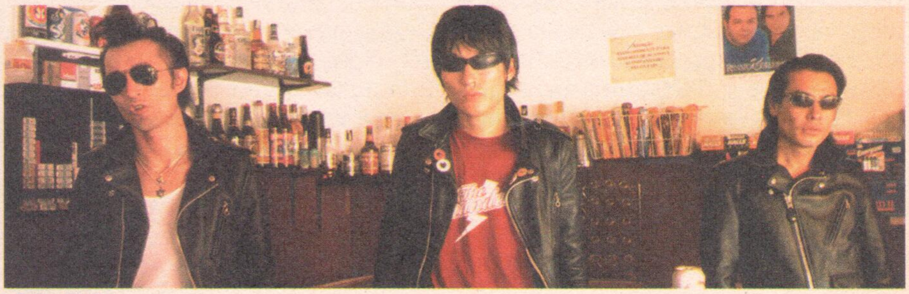


▶ELLEGARDEN



▶GO!GO!7188

▶GO!GO!7188



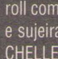
▶Guitar Wolf

em termos de composição e arranjo, dois elementos tratados neste disco com muito mais esmero. Fora isso, apenas as canções num estilo visual kei do modo talentoso que a banda já fazia.

1996 – Aikawa Nanase – Red – Rock 'n' roll, pop rock e alguns sintetizadores um tanto quanto oitentistas – o som de Aikawa Nanase é assim no seu maior sucesso até hoje: simples, animado e descontraído.

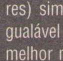
1996 – LUNA SEA – STYLE – Primeiro álbum da fase mais sofisticada e calma do LUNA SEA. A consolidação dos belos timbres de guitarra e da musicalidade que abriria as portas do mainstream para a banda em definitivo e com todo o mérito.

1996 – X JAPAN – DAHLIA – O disco de despedida do X JAPAN possui uma sonoridade de clima requintado, com muito rock moderado e baladas orquestradas. A banda havia se afastado de suas raízes, mas criou algo novo para si e para a músic a em geral. Só tome cuidado para não ficar lamentando o fim do X enquanto ouve o álbum...



1997 – THE MICHELLE GUN ELEPHANT – chicken zombies – Combinar elementos inusitados do rock 'n' roll como sonoridades dos anos 60 e a energia e sujeira punks foi o que concedeu a THE MICHELLE GUN ELEPHANT o rótulo de garage rock. E aqui está um bom exemplo disto!

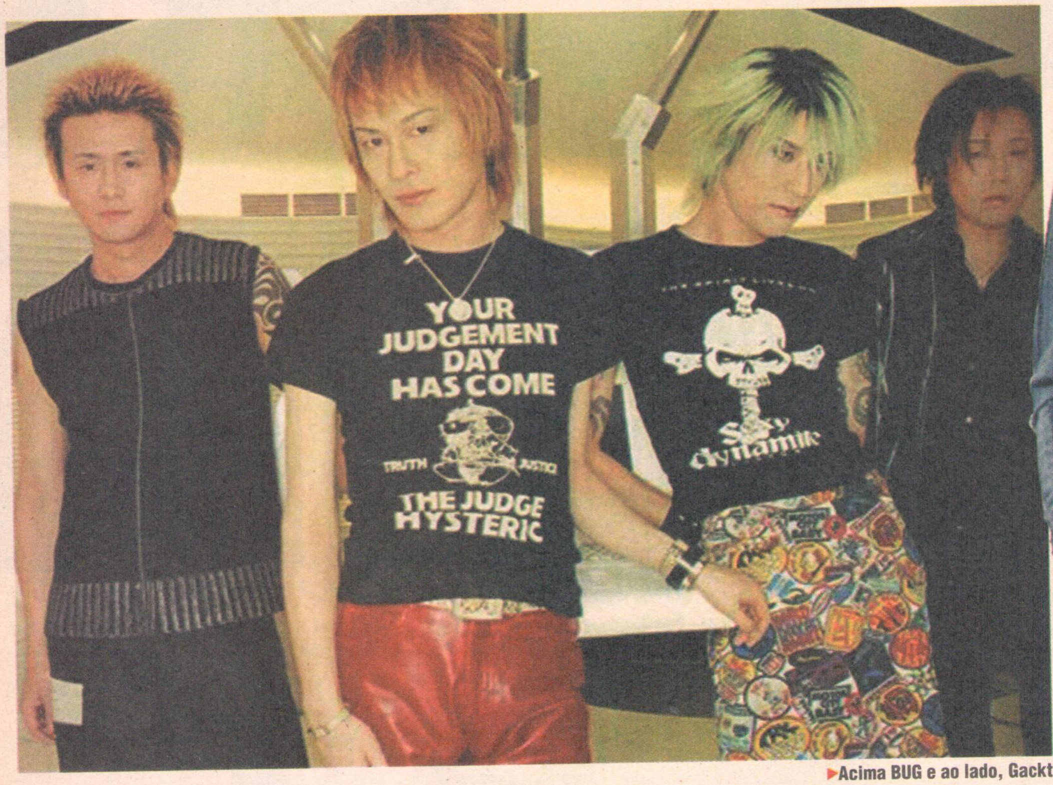
1998 – cali≠gari – Dai 4 Jikkenshitsu – Estranho, pirado, perturbador. São palavras que podem descrever alguns dos discos do cali≠gari. Mas só "Dai 4 Jikkenshitsu", apesar de breve, tem os clássicos mais divertidos do grupo!



1998 – GLAY – pure soul – O álbum que mais concentra hits do GLAY (contendo alguns dos maiores) simboliza muito bem sua mistura inigualável de pop e rock, reunindo o que há de melhor na ampla musicalidade do quarteto: melodias encantadoras levadas por arranjos abrangentes e de qualidade.

1998 – La'cryma Christi – Lhasa – O visual kei pop rock com flertes progressivos e pitadas de hard rock do La'cryma Christi nunca foi tão bem representado quanto no álbum "Lhasa".

Oscilando entre o pop e o rock com suas baladas de piano ou guitarras pesadas de baixa afinação, a música envolvente e as apresentações impressionantes de Gackt criaram um ar divino em torno do ídolo, que virou também galã de filmes, novelas, videogames, comerciais...



►Acima BUG e ao lado, Gackt

Mais misturebas

Inevitavelmente, um sem-número de bandas do Japão adotaram sonoridades que se equilibravam entre o punk e outros gêneros. THE 5.6.7.8's, o trio de japonesas que conquistou o mundo participando da trilha sonora do filme "Kill Bill", tem como base de seu som referências do surf rock dos anos 60. Mas os vocais engajados de YOSHIKO deram ao grupo o rótulo de garage rock, um mix da melodia do rock 'n' roll tradicional com a energia do punk. É o mesmo nome atribuído à música do THE MICHELLE GUN ELEPHANT, que, no entanto, possui uma diferença gritante em comparação ao THE 5.6.7.8's, valendo-se de toques bem mais modernos.

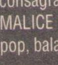
O BUG juntou antigos integrantes do D'ERLANGER, DIE IN CRIES e OBLIVION DUST para compor músicas abrangendo punk, rock industrial, hard rock e pop rock. THE MAD CAPSULE MARKETS conseguiu um bom prestígio na Europa fundindo punk e música eletrônica de um modo autêntico e agressivo. O POLYSICS pode não ter muito de punk, mas seu rock insanamente processado com efeitos eletrônicos, performances inusitadas e alta dose de diversão já lhes renderam quatro turnês norte-americanas e dois álbuns lançados por lá e na Europa.

O experimentalismo dá as caras no descontraído e imprevisível ZAZEN BOYS e no menos progressivo, porém mais hardcore/noise/pop rock THE BACK HORN, dois nomes que vêm chamando cada vez mais atenção na Terra do Sol Nascente.

Pop rock. O termo não designa necessariamente um determinado estilo, tamanha a variedade de sonoridades resultantes das misturas de elementos "pop" e "rock". O Japão possui as suas próprias e adota algumas estrangeiras.

O pop rock é uma paixão no país e além de grupos que tiveram suas origens associadas ao visual kei, como GLAY e L'Arc~en~Ciel, outros artistas merecem, e muito, serem lembrados.

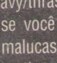
Ouvi-lo desperta não apenas um sentimento de êxtase, mas também uma vontade de abrir a janela e gritar feliz "bom dia mundo!".



1998 – MALICE MIZER – merveilles – Qualquer apreciador da banda é louco por este disco. Não é para menos, a maioria dos elementos que consagraram a abrangente musicalidade do MALICE MIZER estão aqui: barroco, rock, pop, balada, eletrônico... E, é claro, tudo com muita elegância.

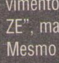
1998 – Plastic Tree – Puppet Show – Platic Tree estava passeando em algum lugar entre o pop rock experimental, o pós-punk e o grunge quando gravou "Puppet Show", disco que marca a passagem da banda de um som mais melancólico para algo mais animado.

1998 – Puffy AmiYumi – JET CD – O maior sucesso no Japão da dupla formada por Ami e Yumi é muito rock 'n' roll! "JET CD" é um álbum capaz de agradar qualquer fã do som das antigas. E mais: sem deixar de lado um bom jazz ou uma boa balada também "old school".

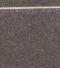


1998 – SEX MACHINEGUNS – SEX MACHINEGUNS – A banda adicionou um novo elemento à cena heavy/thrash metal: o bom humor! Mas mesmo se você não entender as letras inusitadas e malucas do álbum, qualquer metaleiro pode curtir este disco que abalou o j-metal quando foi lançado.

1998 – SHAZNA – GOLD SUN AND SILVER MOON – Bem calminho e puxado para o pop, o álbum expressa o lado mais belo do visual kei. "GOLD SUN AND SILVER MOON" cria uma imagem delicada e encantadora durante suas músicas.



1999 – Dir en grey – GAUZE – O primeiro álbum do Dir resume boa parte do que aconteceu no visual kei na década de 90, mas não tudo. Se o movimento tem uma bíblia, seu nome é "GAUZE", mas saiba, existem os livros apócrifos. Mesmo assim, do caos barulhento à beleza relaxante, o disco é uma ótima introdução ao visual rock.



1999 – GLAY – HEAVY GAUGE – Neste outro grande clássico, o grupo procurou novos caminhos.

▶Puffy AmiYumi

Uma das bandas mais notáveis é, sem dúvidas, PUFFY, mais conhecida deste lado do mundo como Puffy AmiYumi. A dupla de garotas gosta de antigas bandas ocidentais como The Beatles e The Who e estreou nos EUA no festival "South by South West" em 2000. Desde então, lançou vários álbuns no país e uma de suas principais formas de promoção é a participação nas trilhas sonoras de animações como a japonesa "SD Gundam Force" e a estadunidense "Teen Titans". Além, é claro, de seu próprio animê.

Gackt deixou o MALICE MIZER e seu visual kei para trabalhar em uma das mais bem sucedidas carreiras solo de cantores masculinos no Japão. Oscilando entre o pop e o rock com suas baladas de piano ou guitarras pesadas de baixa afinação, a música envolvente e as apresentações impressionantes de Gackt criaram um ar divino em torno do ídolo, que virou também galã de filmes, novelas, videogames, comerciais... Não obstante sua habilidade e sua promoção invejáveis, o astro gosta de contar detalhes "curiosos" sobre si, como ser paranormal e ter nascido em 1540. Mas Gackt pode, porque compensa entendendo muito de música. Para se ter uma idéia, ele sabe tocar piano, guitarra, baixo, bateria, trompete, tuba, trombone, entre outros instrumentos, incluindo alguns tradicionais japoneses.

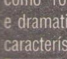
O recente sucesso HIGH and MIGHTY COLOR trouxe uma nova abordagem da química entre música pesada e pop rock. O clássico THE YELLOW MONKEY, vulgo "YEMON", deixou em nove álbuns de estúdio ótimos exemplos de rock 'n' roll e pop rock japoneses de qualidade, assim como têm feito, cada um a sua própria maneira, BUMP OF CHICKEN, GOING UNDER GROUND, UVERworld e a cantora Aikawa Nanase, que já chegou a incluir em sua banda de apoio os astros PATA (Ra:IN, ex-X JAPAN), Natchin (ex-SIAM SHADE), Junji (ex-SIAM SHADE), D.I.E. (ex-GLAY, ex-hide with Spread Beaver), CRAZY COOL JOE (machine, ex-DEAD END), Shinya (ex-LUNA SEA) e o célebre estadunidense Marty Friedman (ex-Megadeth).

▶HIGH and MIGHTY COLOR

Rock ou pop?

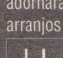
As músicas leves e os arranjos bem suaves do Mr.Children podem deixar certos ouvintes em dúvida se trata-se de uma banda de rock ou pop. De fato, Mr.Children é considerado um grupo de rock. Suas canções altamente carismáticas mantêm-os nas mais altas posições da Oricon desde 1992, ano do debute major."

Orquestração, coral gospel e diferentes perspectivas de elementos próprios do GLAY como rock'n'roll elaborado, descontração e dramaticidade relaxante são algumas das características de "HEAVY GAUGE".



1999 – Guitar Wolf – Jet Generation – Mais do que "mero ruído querendo ser rock'n'roll", como alguns conservadores podem julgar "Jet Generation", o álbum é também um amadurecimento do som do grupo, que tentava manter seu consagrado barulho buscando maior musicalidade.

1999 – L'Arc~en~Ciel – ark – Não é à toa que "ark" é o disco mais vendido do L'Arc~en~Ciel. Várias de suas faixas foram imortalizadas por atmosferas otimistas ou comoventemente melancólicas que adornaram melodias altamente empolgantes e arranjos impactantes.



1999 – The Piass – THE PIASS – Provavelmente o CD mais berrado da história do rock japonês, seja por um mero desejo sonoro ou pelo trauma que o guitarrista Takayuki sofreu ao ver seus três antigos companheiros de banda morrerem na filmagem de um clipe. Se você gosta de podreira e porradaria punk, esta é a escolha certa!

1999 – the pillows – RUNNERS HIGH – Os primeiros anos da época do auge da carreira dos pillows não gerou apenas um disco de "pop punk". Em "RUNNERS HIGH", a banda não se esqueceu totalmente de suas influências mais antigas e da variedade de ritmos e sonoridades.

2000 – BALZAC – Zennou Naru Musuu no Me Ha Shi wo Yubisasu – O BALZAC denomina seu estilo como horror punk ou zombiecore porque sua musicalidade vem justamente das raízes do punk e do hardcore. É o que você vai encontrar neste álbum, além de algumas peculiaridades como um pouco de efeitos eletrônicos e "Aquarela do Brasil" tocada ao final da faixa-título. Vai entender...

2000 – Gackt – MARS – Nem sempre o primeiro álbum de um artista é o seu melhor. Porém, "MARS" é definitivamente um bom exemplo disto. Com ele, Gackt já demonstrou seu estilo irrotulável, grandioso e dramático, fazendo o

Em meados de 2004, alguns grupos visuais começaram a aproveitar a comoção na Europa causada por seus trabalhos espalhados através de arquivos de mp3, vídeos e fotos na Internet.

▶Nightmare

▶KISAKI PROJECT

Visual kei invade o Ocidente

Já há um bom tempo desde que algumas bandas japonesas ousam se aventurar em terrenos ocidentais (ou "overseas", como eles chamam todos de fora do Japão). Entre eles,LOUDNESS e THE MAD CAPSULE MARKETS, por exemplo. A banda Electric Eel Shock até estabeleceu sua base de operações na Europa.

Até agora, você deve ter percebido que esta matéria dá mais destaque aos feitos internacionais das bandas não-visuais do que aos das bandas visuais. Isto porque foram as últimas que conseguiram realizar a tão falada invasão no Ocidente, tamanha a originalidade e o carisma do visual kei.

Em meados de 2004, alguns grupos visuais começaram a aproveitar a comoção na Europa causada por seus trabalhos espalhados através de arquivos de mp3, vídeos e fotos na Internet. As primeiras bandas dessa leva foram BLOOD, KISAKI PROJECT e D'espairsRay. Logo, a Mabel, loja de produtos relacionados a animês e mangás, lançou CDs do BLOOD, KISAKI PROJECT, Vidoll e Moi dix Mois na França. De 2004 para cá, Kagerou, Moi dix Mois, D'espairsRay, Dir en grey, MUCC, deadman, Ayabie, Gazette, HYDE e outros foram marcando turnês com retorno cada vez maior por toda a Europa, principalmente na Alemanha (a meca do j-rock no Velho Continente) e na França.

Em maio de 2007 ocorre o primeiro festival de j-rock nos EUA. Promovido por YOSHIKI, do X JAPAN, o Jrock Revolution levou a Los Angeles MUCC, miyavi, Merry, D'espairsRay, Kagrra, alice nine., Vidoll, Duel Jewel e gigurämesh. Recentemente, miyavi lançou a versão em inglês de seu site oficial, tornando nele oficial a seguinte romanização do nome de seu álbum: "MIYAVIUTA-DOKUSOU-

ouvinte passar por uma impensável odisséia musical, guiado-o com sua excelente voz.

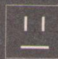
2000 – Janne Da Arc – D.N.A – Ninguém uniu heavy metal e j-pop com tanta técnica quanto os caras do Janne Da Arc. E aqui está a prova! Em "D.N.A", cada membro da banda desempenhou um papel impressionante nas composições memoráveis.

2000 – SIAM SHADE – SIAM SHADE VI – Este álbum de estúdio duplo é uma clássica amostra do que era capaz de fazer a banda que dominou a mistura de hard rock e pop rock pós-visual kei nos anos 90. Mas apesar do lado mais leve, este foi um dos trabalhos mais pesados do SIAM SHADE.

2000 – THE YELLOW MONKEY – 8 – Em seu último álbum de estúdio, a banda resolveu misturar muitos dos elementos usados ao longo de sua carreira. "8" tem rock'n'roll setentista, pop rock de belas melodias, baladas, experimentalismos inusitados, e outras coisas que o "YEMON" fazia muito bem.

2001 – THE MAD CAPSULE MARKETS - 010 – O rock industrial mais punk do Japão! A banda não soa em estúdio tão pesada quanto ao vivo – o que não torna este álbum menos interessante – mas eles não fizeram tamanho sucesso internacional à toa. "010" definitivamente deve ser conferido por qualquer fã de rock agressivo e/ou música eletrônica.

2002 – Dir en grey – KISOU – Foi aí que o Deg começou a considerar as possibilidades da música pesada mais a sério. Porém, mais do que isso, "KISOU" é de uma criatividade tal que nada feito antes ou depois, pelo Dir ou qualquer outra banda, iguala-se a sua musicalidade insana.



2002 – Kagrra, – [gozen] – O primeiro álbum do estilo neo japanesque, criado pelo Kagrra. Alternando entre momentos calmos e agitados, "[gozen]" mantém uma beleza artística sublime. Kagrra brilha por usar elementos da música japonesa tradicional, mas não se vale de clichês para compor seu estilo único.

2002 – MUCC – Homurauta – O disco marca a transição do MUCC de seu som psicótico inicial para algo mais pesado. Com elemen-

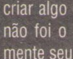
Moi dix Mois e outros foram marcando turnês com retorno cada vez maior por toda a Europa, principalmente na Alemanha e na França.

tos imprevisíveis, agitados ou bem melancólicos, misturados a nu metal, hardcore e outros segmentos, "Homurauta" saiu em grande estilo no último ano do MUCC como banda independente que rumava para o merecido sucesso.

2003 – deadman – no alternative – O rock alternativo do deadman pode ser altamente melancólico. "no alternative" foi o disco no qual a banda mais explorou essa característica. E, diga-se de passagem, com maestria.

2003 – PIERROT – ID ATTACK – Por mais

estranho que pareça, uma boa definição para o som de "ID ATTACK" é "pop rock agressivo". PIERROT estava distante de seu antigo visual kei, mas não abandonou toda a sua sujeira musical para criar algo de maior apelo popular. Este álbum não foi o início dessa fase, mas é definitivamente seu ponto mais alto.



2004 – BUMP OF CHICKEN – Yggdrasil – o pop rock "beatle-esco" encontra o folk dos anos 70 guiado pela musicalidade japonesa no mais bem-sucedido álbum de toda a história do BUMP OF CHICKEN. Uma excelente pedida para qualquer apreciador dos elementos citados.

2004 – Kagerou – Rakushu – Muito visual kei pesado e metal influenciados não apenas pelos clássicos primordiais, mas também por coisas mais recentes como Dir en grey. Gritos, guitarras pesadas, passagens insanas, sons de bolas de bexiga e tudo mais o que há de direito, sem deixar de lado as músicas mais leves.

2004 – Merry – Modern Garde – Os álbuns do Merry sempre giram em torno de suas características-chave extraídas de jazz, blues, rock pesado e retrô. Mas em "Modern Garde", segundo álbum da carreira da banda, estão as músicas que melhor aproveitam cada uma dessas características.

2005 – D – The name of the ROSE – A melodia arrebatadora e os arranjos polifônicos do visual rock com a soma da virtuose brutal do heavy metal numa das mais equilibradas misturas desta natureza. Tudo, é claro, sem perder a noção de variedade.

2005 – D'espairsRay – Coll

Nos EUA, o selo Tofu Records – uma subdivisão da Sony Music – foi criado pelo executivo Yaz Noya em 2003 com o intuito de espalhar a música japonesa pelo país, trabalhando diretamente com o público interessado em cultura pop nipônica.

▶Vidoll

Até 2005, os shows destes artistas visuais e "ex/quase-visuais" na Europa eram organizados basicamente pela loja Neo Tokyo. Foi então que, naquele ano, Matthias Müssig, dono da Neo Tokyo, uniu-se a Deville Schober, dono da Brainzone (empresa que faz na Europa o marketing de Metallica, Rammstein e várias outras grandes bandas), para criar o selo especializado em j-rock Gan-Shin. Daí por diante, não pararam de ser lançados CDs e DVDs nem de ocorrer shows de diversos grupos no continente, com direito à promoção na grande mídia e muitas críticas positivas. Atualmente, o cast da Gan-Shin conta com 12012, THE BACK HORN, BALZAC, D'espairsRay, Dir en grey, HYDE, KAEN, Kagerou, Merry, Moi dix Mois, MUCC, Nightmare e Onmyo-za e continua crescendo.

Nos EUA, o selo Tofu Records – uma subdivisão da Sony Music – foi criado pelo executivo Yaz Noya em 2003 com o intuito de espalhar a música japonesa pelo país, trabalhando diretamente com o público interessado em cultura pop nipônica. Em 2004, a Tofu levou o L'Arc~en~Ciel para os EUA para tocar no evento Otakon. Mas o que parecia ser uma simples participação em uma convenção levou as 12 mil pessoas presentes na platéia ao delírio no primeiro grande show de j-rock no Tio Sam. Assim como a Gan-Shin na Europa, a Tofu Records também lança discos e promove shows nos EUA. Com relação a artistas de rock, seu cast inclui acid android (projeto de yukihiro do L'Arc), ASIAN KUNG-FU GENERATION, BOOM BOOM SATELLITES, HIGH and MIGHTY COLOR, HYDE, Japan For Sale, L'Arc~en~Ciel, Nana Kitade, POLYSICS, Puffy AmiYumi e X JAPAN (deixando claro que o grupo não voltou à ativa, tratando-se apenas de um lançamento).

▶THE BACK HORN

▶POLYSICS

– O sombrio rock industrial cheio de sintetizadores, efeitos e guitarras distorcidas do D'espairsRay vai do peso avassalador até algo mais calmo e aconchegante em "Coll:set", seu primeiro álbum completo.

2005 – GOING UNDER GROUND – h.o.p.s. – O rock 'n' roll alegre e descontraído do GOING UNDER GROUND em sua forma mais criativa. O som à la Beatles (porém bem ajaponesado) do álbum pode ser um santo remédio. Tá triste? Tá bravo? Sorria! Relaxa! Ouça "h.o.p.s."!

2005 – POLYSICS – Now is the time! – POLYSICS é uma das mais retardadas bandas do Japão. Seu new wave inusitado e divertido, banhado a rock e diversos efeitos eletrônicos videogamísticos, conquistou fãs nos quatro cantos do mundo, inclusive nos EUA, onde "Now is the time!" foi o terceiro álbum de estúdio lançado do grupo.

2005 – THE BACK HORN – Headphone Children – Uma grande e estimulante salada musical. Salvo uma ou outra música com alguma inspiração em hardcore, é um desafio dizer de onde tantas idéias loucas vêm. Um convite a quem tem sede de som alternativo realmente diferente.

2006 – alice nine. – Zekkeishou – O álbum não é totalmente diferente do que existia antes dele no meio visual, mas também não é a mesma coisa. alice nine. traz de maneira singela novos ares à cena com um disco que vale a pena ouvir para quem curte visual kei e quer fugir da rotina com uma banda que promete para o futuro.

2006 – B'z – MONSTER – É certo que o B'z tem muito tempo de carreira e muitos discos lançados. Mas os trabalhos mais rock (sendo também, não por conseqüência, as maiores contribuições para a música) são os mais novos. E desta fase mais recente, "MONSTER" é um dos discos que melhor reúne características gerais da dupla de ouro do Japão.

2006 – Gazette – NIL – Os mais famosos pupilos do Dir en grey oferecem uma mistura bem dosada de peso e melodia, sem dispensar as baladas e elementos do visual kei moderno e antigo, lapidados com seu próprio toque.

▶hide

Outro selo estadunidense que se interessou por j-rock foi a Warcon Records. Trabalhando apenas com bandas nacionais até 2005, a gravadora lançou o Dir en grey no mercado em março de 2006, divulgando-o na grande mídia com shows e o álbum "Withering to death.". O retorno foi excelente. Apresentações esgotadas, fãs ao delírio, ótimas críticas, um convite do Korn para participar de sua "The Family Values Tour 2006" e a eleição por voto popular do clipe "SAKU" como o melhor vídeo de metal do ano na programação da MTV. Além de continuar com o Dir en grey, a Warcon demonstrou interesse em criar uma subdivisão dedicada a j-rock.

Sonho de fã!

Qual fã não gostaria de comprar produtos originais de j-rock a um preço razoável, num lugar próximo à sua casa? Qual fã não gostaria de ver seus ídolos ao vivo?

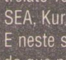
Esta matéria procura esclarecer aspectos gerais do rock japonês e tenta ser mais um pequeno passo em direção ao sonho dos seus apreciadores brasileiros. Se você conheceu j-rock aqui, seja bem-vindo a este mundo incrível! Se você aprofundou seus conhecimentos no assunto ou, conhecendo de antemão tudo o que há neste texto, ao menos se entreteve, pode ajudar a tornar um sonho realidade. Mostrando o j-rock a amigos e até mandando e-mails para veículos da mídia, você estará fazendo sua parte. Um disco e um show do Guitar Wolf lançado aqui é muito pouco para nós. O Japão tem muitas bandas maravilhosas e elas estão atuando cada vez mais no Ocidente. O Brasil precisa entrar para este circuito.

ERRATA: "Na edição anterior, o box 'O Japão é pop! Será?!' da primeira parte da matéria, diz que o CD 'REVIEW' do GLAY vendeu 487,6 milhões, quando o número certo é 4,8 milhões, arredondando. Um 'pequenino' erro...".

2006 – HIGH and MIGHTY COLOR – Gou on Progressive – Nu metal de baixíssima afinação dá o tom de canções com forte apelo pop rock no segundo álbum da banda. O som criativo e cativante do grupo alcançou grande maturidade neste disco.

2006 – miyavi – Miyaviuta ~Dokuso~ – Rock, blues, pop, música espanhola e outras sonoridades encontram a habilidade e o talento de miyavi neste álbum. O músico atua praticamente sozinho, cantando, tocando violão com técnicas avançadíssimas e fazendo a percussão... tudo ao mesmo tempo, de modo a poder ser reproduzido ao vivo pelo MYV!

2006 – Moi dix Mois – Beyond the Gate – Vocais líricos graves misturados a guturais, guitarras pesadas porém elegantes, muitos pedais duplos, sons sintetizados e climas altamente obscuros formam o estilo do guitarrista Mana e seu Moi dix Mois, que embora bastante influenciados por metal gótico e música barroca, criam um som difícil de se definir.



2006 – Nightmare – anima – Quando se pensou que o visual kei noventista estivesse acabado, Nightmare emergiu do underground para o estrelato renovando as sonoridades propagadas por LUNA SEA, Kuroyume e afins.

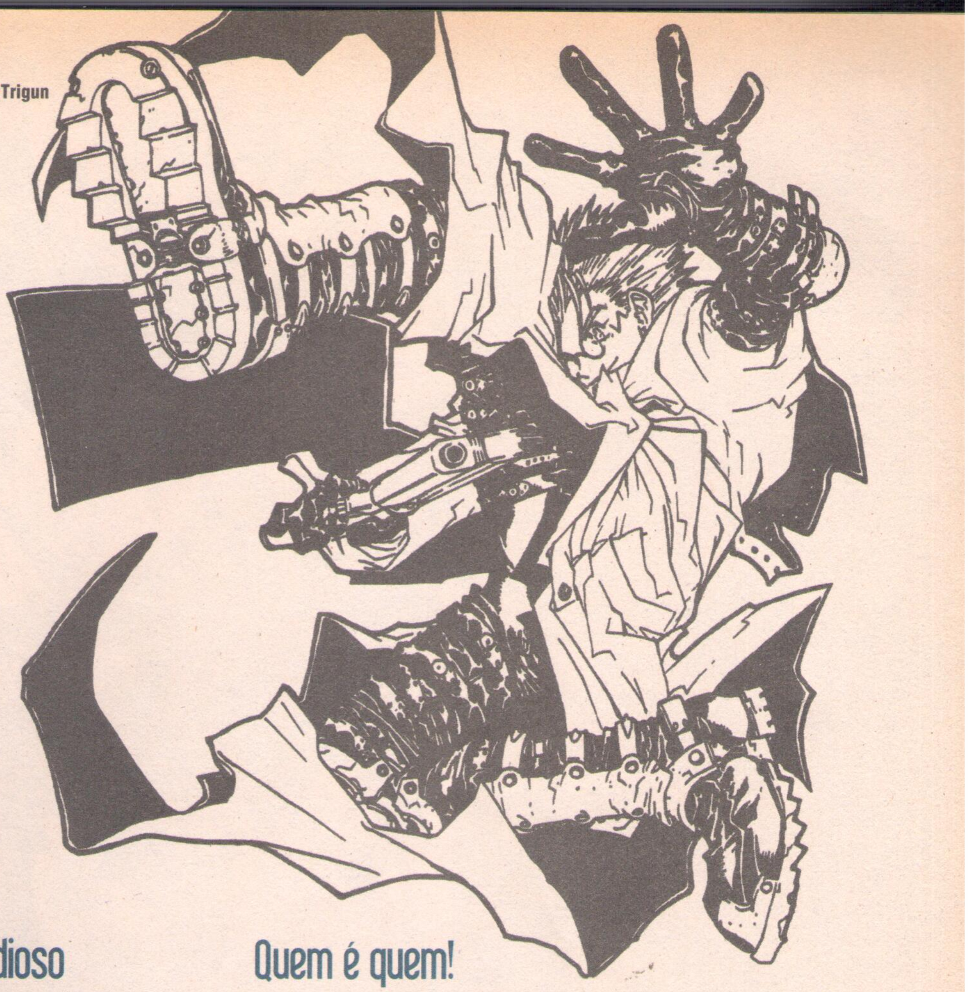
E neste seu terceiro álbum de estúdio está mais animado do que nunca!

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
Na loja virtual da Comix você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!
COMIX
MYTHOS EDITORA
PANINI COMICS
CONRAD EDITORA
animanga
OPERA GRAPHICA EDITORA
JBC
EDITORA ESCALA
www.comix.com.br

Loucos por Animês!

O nome Otacraze surgiu da união das palavras Otaku (fãs de animê) e Crazy (louco). Dessa união, vem os "loucos por animê". *Por Junior Fonseca*

Trigun



Os fãs de animês ficaram alucinados quando em primeira mão, o Anime Pró divulgou uma parceria entre a distribuidora Cloverway e a PlayTV para a criação de um bloco intitulado Otacraze, um programa noturno onde aconteceria a exibição dos melhores animês da atualidade sem censura! Conseguimos bater um papo com André Vaisman - Diretor de Produção e Programação do canal, que foi muito atencioso e nos falou um pouco sobre os planos da emissora e as futuras novidades do canal (que ele não quis falar, mas nós já sabemos). Imperdível!

Muitas séries, um projeto grandioso

O executivo Daniel Castañeda, ouvido por nossa equipe, reiterou a parceria entre a Cloverway e a PlayTV, cujo resultado já pode ser conferido desde o dia 5 de março. No catálogo disponível, encontram-se animês de conteúdo maduro, extremamente cultuados entre os jovens, como Samurai Champloo, Trigun, Gungrave, Heat Guy J, Love Hina e Ranma ½ (única série exibida até o momento).

Sabemos também, que o bloco é um projeto bem grandioso, que está em negociações em outros países da América Latina e que envolve ainda negócios na área de licenciamentos. Muitas dessas séries já estão em negociações com empresas de home-video.

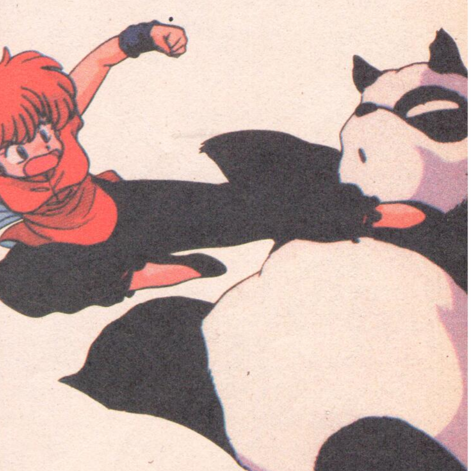
Quem é quem!

A PlayTV surgiu forte como alternativa televisiva ao seguimento jovem do público, até então dominado pela MTV. Com programação dinâmica, investe em séries, filmes e animês, além de conteúdo sobre música e videogame. Já a Cloverway é uma distribuidora com anos de atuação na América Latina, tendo distribuído por aqui sucessos como Dragon Ball. Dentre suas últimas estréias, séries de poucos episódios consideradas "cult", como Trigun e Samurai Champloo, ambas exibidas no Brasil somente pelo Cartoon Network, pelo menos até agora.

Sinopse das séries

Ranma 1/2

Ranma Saotome é estudante e foi treinado para dominar artes marciais junto ao pai, Genma Saotome. Eles fizeram uma jornada de treinamento nas Montanhas Bayankala, na Província de Qinghai, China, onde há o campo de treinamento chamado Jusenkyo, local de fontes amaldiçoadas. No meio do treinamento, Ranma e seu pai caem e ficam amaldiçoados. Depois desse incidente, toda vez que Ranma se molha com água fria, transforma-se numa bela garota, enquanto seu pai, num enorme Panda. Somente o banho com água quente pode reverter os personagens à sua forma original, ainda que temporariamente. A partir daí é que começa toda a trama vivida por Ranma.



QUEM QUISER assistir ao programa, basta ficar ligado na programação do canal de segunda a sexta - das 23h30 às 24h, e aos sábados, das 23h às 24h (com dois episódios inéditos).

Love Hina

É uma série animê baseada no mangá de mesmo nome e voltada para jovens adultos do sexo masculino. Esse animê conta a história de Keitarô Urashima, um rapaz de 20 anos de idade que já foi reprovado 3 vezes na Universidade de Tóquio, mas continua tentando ser admitido na faculdade por ter feito uma promessa a uma menina, há 15 anos. Os personagens de Love Hina são quase todos mulheres, porém um dos dois personagens principais é homem: isso mostra a inspiração da série em jogos simuladores de romance e animês como Tenchi Muyo, que "oferecem" várias garotas ao leitor para que pelo menos uma o agrade.

Trigun

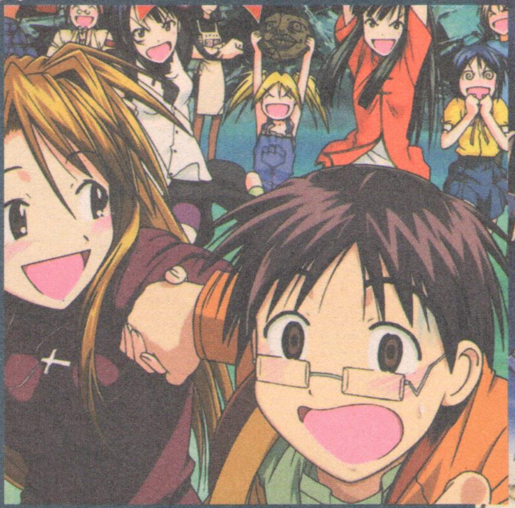
Conta a história de Vash the Stamped, o pistoleiro mais temido de uma terra desértica, considerado o responsável pela destruição da Cidade de Julho. Ele é perseguido pela justiça, por caça-prêmios e por companhias de seguros. Entretanto, Vash é um pacifista ferrenho que evita agressão ao máximo e não admite matar em hipótese alguma.

Gungrave

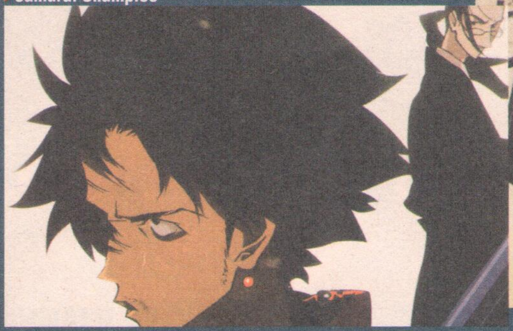
Baseado em jogo para Playstation 2, a história fala da vida de Brandon Heat, e Harry MacDowell, dois amigos punks que trabalham num restaurante e são membros de uma gang de rua. Atraído pelo poder, Harry MacDowell tenta entrar na Millenion, um poderoso sindicato do crime que enfatiza a lealdade entre seus membros. Brandon também entra para o grupo visando apenas proteger Harry, e Maria, seu único e verdadeiro amor, vindo a ser o 'varredor' (assassino) Nº 1 da Millenion e grande amigo fiel de Big Daddy, amizade que acaba batendo de frente com Harry. Criado por Yasuhiro Nightow (mesmo criador de Trigun), o animê foi produzido pelo estúdio Madhouse e inclui muitos dos personagens e dubladores que também trabalharam no jogo.

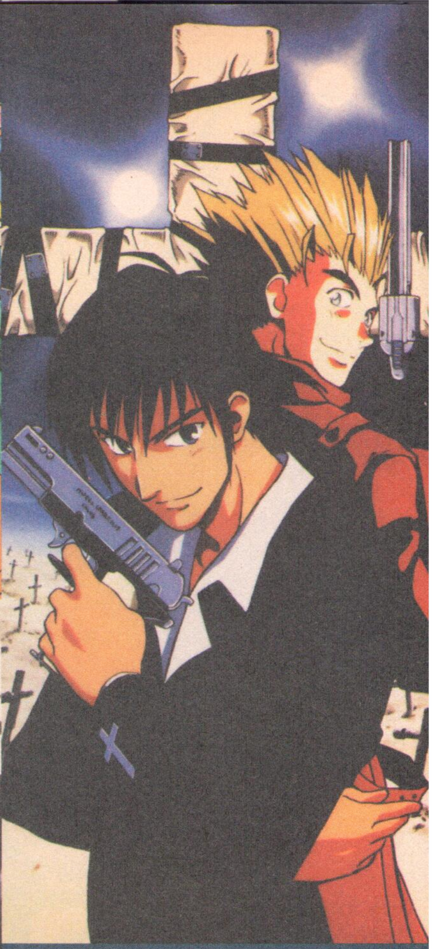
Heat Guy J

Na Cidade de Judoh, após a morte de seu pai, Claire Leonelli herda a liderança do grupo mafioso "Vampire". Para manter Claire e outras ordens criminais na linha, o Departamento de Segurança Urbana da Cidade tem uma Divisão de Serviços Especiais, na qual atuam Daisuke Aurora e "J", andróide que tem a identidade mantida em segredo. Com os dois ao redor, o crime agora tem pouco ar para respirar na Cidade de Judoh.



▸Samurai Champloo

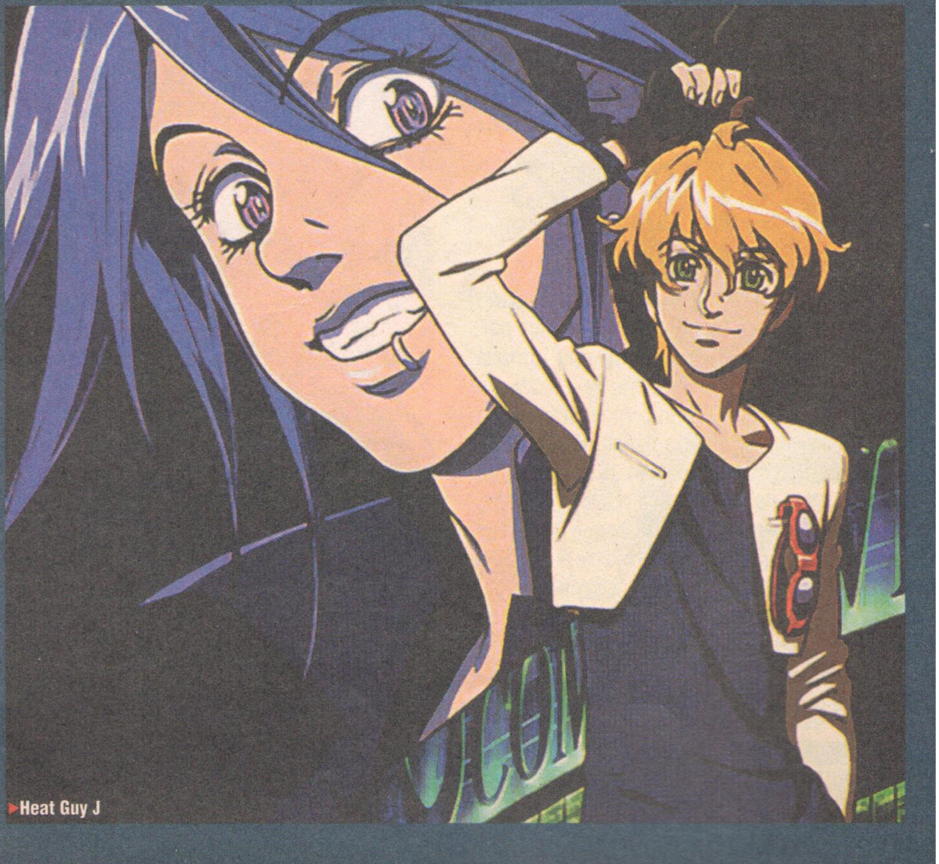




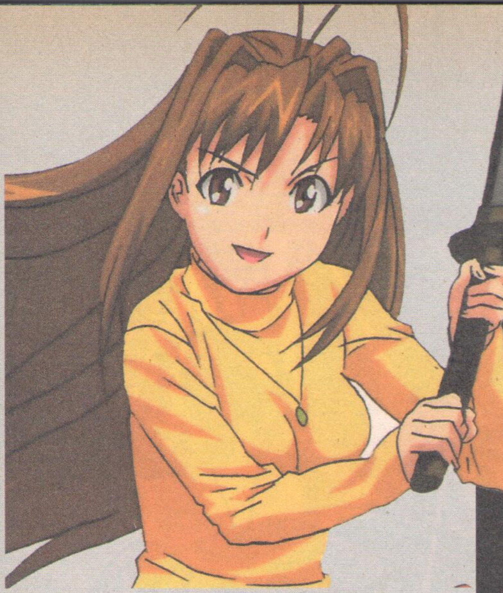
▸Trigun

Samurai Champloo

Fuu, uma jovem de 15 anos quer reencontrar uma pessoa que habita na outra extremidade do Japão e, no seu caminho, cruza com Mugen, um vagabundo de 20 anos, e Jin, um ronin da mesma idade, que deverão segui-la devido à uma aposta perdida. Os três heróis passam por uma época de mudanças radicais no Japão e seguem, assim, suas histórias.



▸Heat Guy J



▶Gungrave

Entrevista...

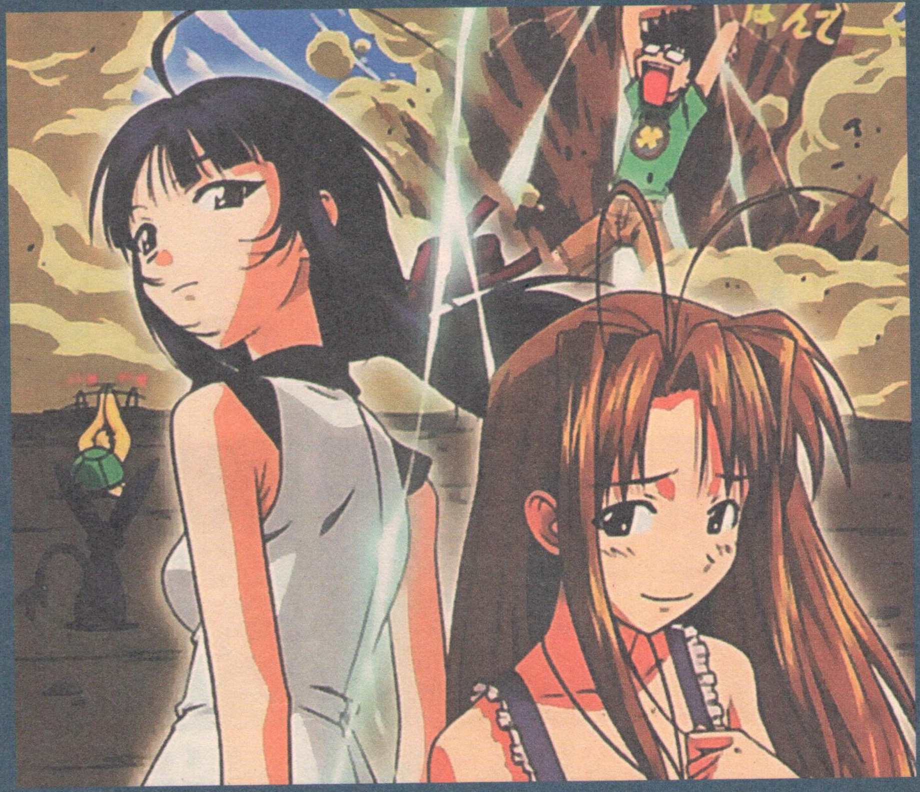
Junior Fonseca: O canal é uma parceria do Grupo Bandeirantes de Comunicação e a GameTV (Gamecorp) correto? Levando em conta isso, podemos dizer que séries exibidas pela Band podem migrar para o canal? Assim como ocorreu em Cavaleiros do Zodíaco?
André Vaisman: Fazer parte de um dos mais importantes grupos de comunicação do país é motivo de orgulho e honra para a PlayTV. E sendo parte da Band, aos poucos poderemos trocar programas, experiências e idéias... Aliás, um bom exemplo dessa sinergia foi a Fórmula IRL, que é exibida pela Band, mas que recentemente foi exibida ao vivo e na íntegra na PlayTV. E demos sorte, deu Brasil com Helio Castro Neves, que já veio duas vezes ao Combo...

JF: Qual o publico alvo do canal?
AV: A Play TV nasce como alternativa de programação jovem... Acreditávamos que havia uma lacuna na programação das tevês abertas em relação à música, animê e videogame... Nosso foco vai dos 17 aos 35 e, diferentemente de alguns concorrentes, não queremos falar apenas com uma classe social e com um determinado grupo de jovens que freqüentam um certo tipo de bairro... Por sermos TV aberta (UHF), acreditamos que quanto mais gente assistir melhor... Queremos do pobre ao rico e da zona oeste a zona sul, queremos muito que os pais assistam com os filhos e que interfiram em nosso canal com sugestões, reclamações, críticas e elogios...

JF: A PlayTV conseguiu, rapidamente, conquistar uma faixa de público carente de atrações que atendessem aos seus interesses. Qual a razão disso?
AV: São várias as razões do sucesso de audiência da PlayTV... mas o que acho mais importante sublinhar é que mesmo que determinada área tenha um líder estabelecido e poderoso com grana de fora e tudo mais, se o seu trabalho ou produto for feito com humildade, honestidade e alegria, ele vai achar o espaço que lhe é de direito.

JF: A concorrência mostrou-se preocupada com o crescimento e praticamente mudou sua programação. A seu ver, isso pode diminuir a audiência de vocês?
AV: Na verdade a audiência tem crescido mesmo com mudanças na concorrência. Mas ainda que a audiência venha a diminuir, a PlayTV não veio cumprir tabela ou passar dois anos na TV, viemos para ficar e ficaremos. Como amante da televisão brasileira acho fundamental que exista concorrência entre canais e produtos. É importante pra Globo que outros canais façam suas novelas e conquistem mercado. Isso desenvolve a qualidade e exercita o direito do telespectador de escolher o que deseja assistir e em que canal. Toda ação pressupõe uma reação, e assim como a concorrência reagiu aos nossos altos índices, nós também temos para onde nos mover.

►Love Hina



JF: Apesar do sucesso de audiência da emissora, o canal ainda é restrito quanto a sua abrangência. Há planos para expandir o alcance?

AV: É um dos pontos chaves para o sucesso da PlayTV... E, sim, como disse na resposta do público-alvo, a PlayTV nasce com a vocação de se apresentar para o maior número de pessoas e cidades possível!

JF: Cavaleiros do Zodíaco tem uma boa audiência no canal, vocês pretendem manter a série no ar? E, quem sabe, adquirir os direitos de novas produções baseadas na série?

AV: Animação japonesa (os famosos animês) são parte fundamental do editorial da PlayTV. Estamos trabalhando para aumentarmos a visibilidade e qualidade dessas produções exibidas na TV brasileira.

JF: Como foram as negociações para a estréia do bloco Otacraze?

AV: Tranqüilas e com as duas empresas trabalhando para que o melhor dos animês seja exibido sempre no Brasil.

JF: Uma das coisas mais elogiadas pelos fãs de animês, foi o fato da exibição sem censuras da série Ranma, há alguma política do canal para não censurar suas séries?

AV: Somos por natureza absolutamente contra a censura de qualquer espécie. Mas isso não muda a nossa consciência de responsabilidade que temos ao exibir um videoclipe, uma entrevista ou uma série de animação. Não é simples pra quem nunca teve contato com animês entender o que se passa em Ranma ou similares... Por isso, optamos por exibir as séries mais tarde (mesmo que isso signifique uma menor audiência) e não cortá-las ou mutilá-las...

JF: Já há algum resultado de audiência do bloco?

AV: Ranma começou muito bem, deu uma caída e após a nova chamada feita pelo nosso departamento de promoção, explicando a loucura toda que se abateu sobre pai e filho, a audiência voltou a crescer e hoje nos deixa extremamente satisfeitos e certos de que mais animês virão por aí.

JF: Quais as próximas séries que o bloco exibirá?

AV: Das minhas preferidas tem Samurai Champloo e Trigun... Fique ligado na PlayTV que tem mais 3 séries que nem citei aqui...

JF: Você pode deixar uma mensagem falando de suas expectativas do canal tanto para sua programação quanto para o futuro do bloco?

AV: Viemos para ficar. A PlayTV tem 4 pilares editoriais: música, videogame, animês e interatividade. O que sobrevive e o que muda, depende da audiência. Se os números de Ibope nos mostrarem que os animês arrasam, arrasadoras serão as novas séries... Mas não estamos parados no tempo e nem tentando empurrar alguma coisa goela abaixo de ninguém. Sabemos que estamos no caminho certo e nossa missão é oferecer a melhor programação para todo mundo que quer diversão, cultura, informação e alegria. Grande abraço...

►Love Hina

12ª FEST COMIX

DE 29/06 A 01/07

AO LADO DA

AV. PAULISTA

HORÁRIOS: 29 E 30/06 DAS 10H ÀS 20H

01/07 DAS 10H ÀS 18H

NÃO PERCA!

SUPER PROMOÇÃO DE QUADRINHOS

+ DE 200.000

REVISTAS EM OFERTA!

MANGÁ • ROCK • DVD • TOYS • GAMES • TATTOO

Descontos de

20% a 60%

Superpromoções

Revistas a partir de R$ 1,00

Lançamentos

As mais recentes novidades com preço muito especial!

REDE SHOP

Maestro

Diners Club International

MasterCard

VISA

VISA Electron

Só falta você nesta fabulosa festa dos quadrinhos!

OFERTA
R$ 3,00

INGRESSO

R$ 5,00

MEIA ENTRADA

INTEIRA: R$10,00

EVENTOS PARALELOS

ATRAÇÕES IMPERDÍVEIS!

NOVO LOCAL!

CENTRO DE EVENTOS COLÉGIO SÃO LUIS

RUA LUIS COELHO, 323 ▪ METRÔ CONSOLAÇÃO

MAIS INFORMAÇÕES: (11) 3951-5029/3951-5037

E-MAIL: COMIX@COMIX.COM.BR SITE: COMIX.COM.BR/FEST

REALIZAÇÃO

COMIX

PATROCÍNIO

PANINI COMICS

APOIO

CONRAD EDITORA

ESCALA

NEW POP

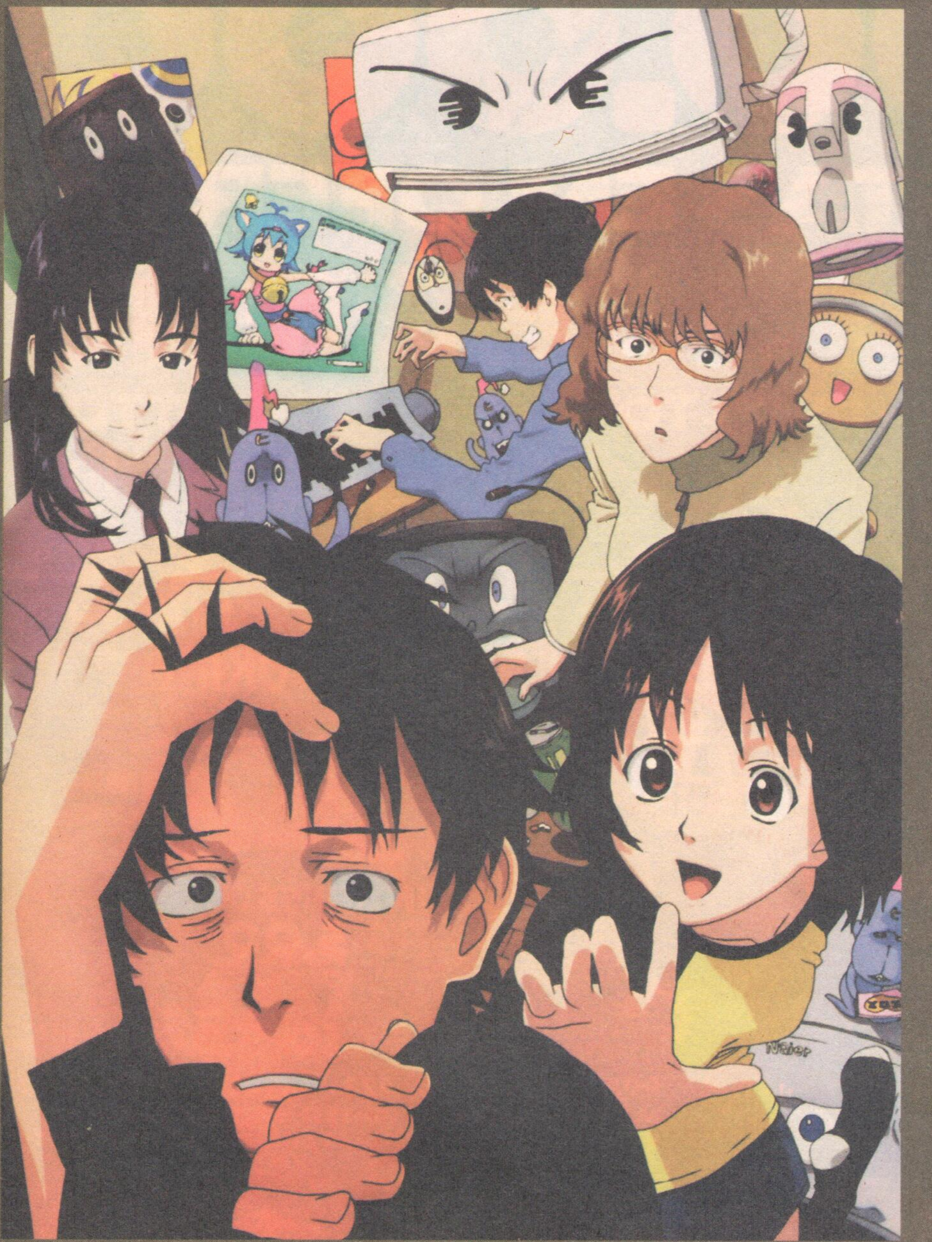
OPERA GRAPHICA EDITORA

PIXEL

Espiando um LADO PERTURBADOR da Sociedade Japonesa

Por Valéria Fernandes

NHK ni Youkoso! (Welcome to NHK! - Bem-vindo à NHK!)



Tatsuhiro Satou tem 22 anos, abandonou a faculdade, não tem emprego, é sustentado pelos pais (NEET) e para completar, sofre de fobia social (hikikomori) o que o impede de sair de casa e se relacionar com outras pessoas, inclusive de reclamar da música irritante que toca no vizinho o dia inteiro. Sua vida de reclusão e 16 horas de sono diário duram há três anos. Seus dias vazios são preenchidos por alucinações a respeito de uma grande conspiração mundial promovida pela Nihon Hikikomori Kyōkai (NHK) responsável por sua vida infeliz, assim como pela tragédia de outras pessoas. Satou quer ser curado, mas não sabe como, até que uma moça, Misaki Nakahara, bate à sua porta. Ela parece saber muito sobre ele, sobre detalhes de sua vida. A moça se oferece para tentar curá-lo. Seria ela uma pessoa sincera ou um membro da terrível organização que deseja dominar o mundo?

UM HIKINOMORI, UM OTAKU E UMA MOÇA CHEIA DE MISTÉRIOS

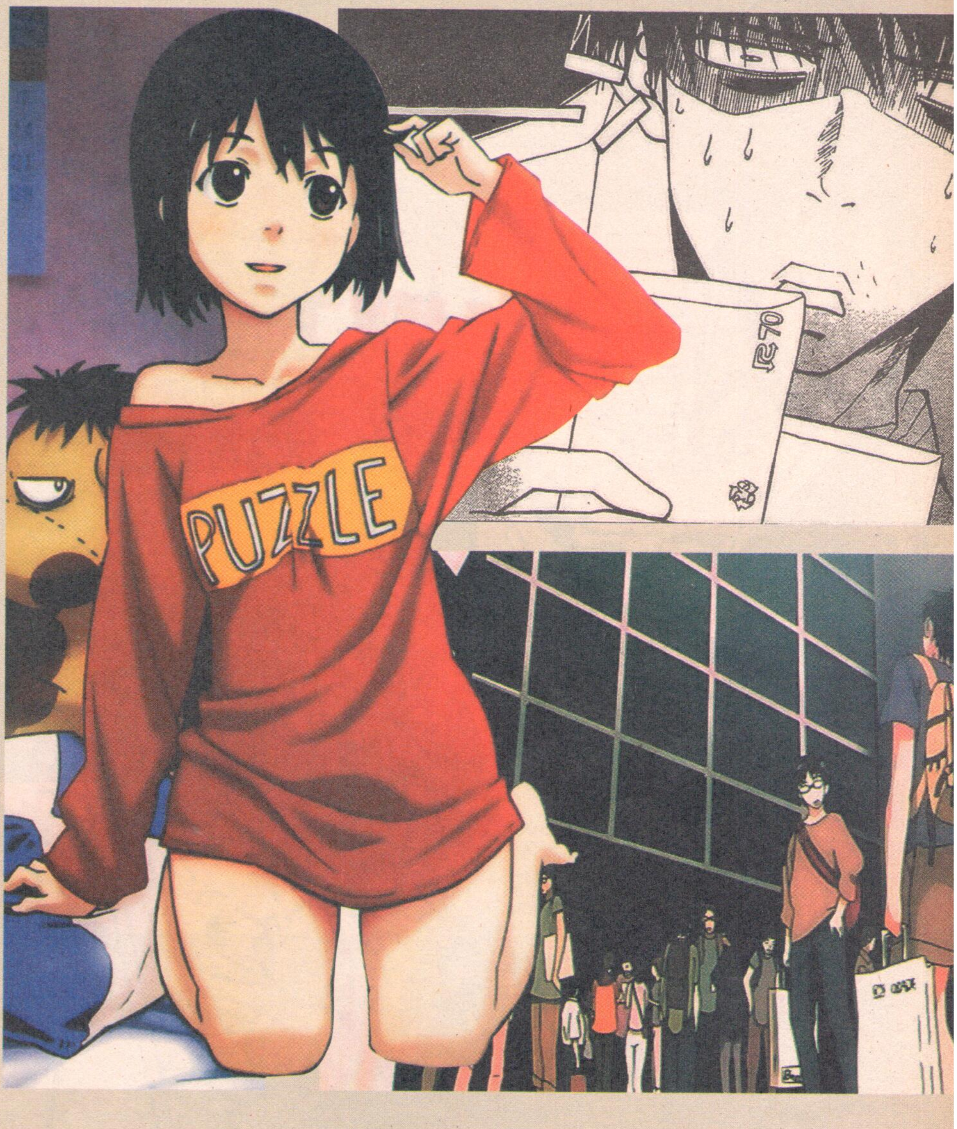
NHK tem três personagens centrais, mesmo que Satou seja o protagonista, Mizaki e Yamasaki são presenças marcantes. Todas as demais personagens são de pouca importância, a senpai de Satou, a ex-presidente de sua classe e seu irmão hikinomori, a mãe do protagonista, enfim, todas as demais personagens têm peso pontual e a série se apóia sobre o tripé de amigos de hábitos excêntricos e comportamentos estranhos.

Como já dissemos, nosso protagonista é um hikinomori que acredita que uma organização de nome NHK deseja dominar o mundo. Ele é solitário e pessimista, além disso, é atormentado por uma melodia que vem do apartamento vizinho. A musiquinha do mahou shoujo Pururin-chan - que deve ganhar animê mais cedo ou mais tarde - atormenta dia e noite o pobre Satou, mas ele tem fobia social. Como ir até o vizinho e pedir que pare?

Depois de muito sofrimento, Satou vai até o vizinho e, para sua surpresa, reencontra um antigo colega de colégio, Kaoru Yamazaki, uma das poucas pessoas que respeita o nosso protagonista e tem por ele alguma estima. O motivo? Satou o defendeu de uns valentões quando Yamazaki estava no ginásio... Nem preciso dizer que as coisas não correram muito bem, não é? Mas Yamazaki torna-se kohai (calouro, aluno menos graduado) de Satou e se junta ao clube literário por conta disso. Detalhe: o clube literário não produzia nada, simplesmente existia.

Yamazaki oscila entre a generosidade e o egoísmo, a vontade de perseguir seus sonho de se tornar design de games (eróticos) e a necessidade de se enquadrar nos planos que seus pais fizeram para sua vida. É tímido como Satou, mas é, também, extremamente misógino. Sua aversão às mulheres, a desconfiança que sente diante de manifestações sinceras de afeto das moças ao redor, é compensada através da pornografia do mundo virtual. Yamazaki é um otaku, no sentido japonês pejorativo do termo, e é ele que introduz Satou nesse universo desconhecido.

Satou não tem objetivos na vida, mas ao conhecer Mizaki, que insiste que pode curá-lo, deseja mostrar-se capaz convencer a moça de que seu caso de isolamento social não é tão grave assim. E diz que é "criador". Mas de quê? Yamazaki lhe dá a resposta, erogames, jogos eróticos, com garotinhas kawaii. Satpu faria o roteiro e Yamazaki todo o resto. Só que Satou não entende nada de coisa nenhuma, então Yamazaki é um especialista e o conduz pelos sites, pelo bairro de Akiharara, o leva a um maid café, enfim, o roteiro otaku completo.



O protagonista parece se encontrar, mas em NHK, nada é simples. Satou acaba se viciando em material pedófilo (*esse é só o primeiro vício*), dos games com crianças virtuais, chega a ponto de ir até uma escola primária fotografar menininhas. Bem, NHK não fica dando lições de moral, mas não tampa o sol com a peneira, mesmo quando nos faz rir. A fronteira entre o lolikon virtual e a pedofilia real é tênue, por mais que alguns fãs tentem dizer que não e nosso protagonista irá sentir isso na carne. Mas Mizaki aparece, e a consciência de Satou não tinha cometido suicídio, ainda.

Satou passa por outros altos e baixos, mas Mizaki e Yamazaki geralmente estão lá para ajudá-lo de uma forma ou de outra. Quando Hitomi Kashiwa, sua antiga senpai, depressiva, com mania de conspiração e viciada em remédios, reaparece, nosso Satou se vê perdido em lembranças do tempo do clube literário e fantasia com ela, a ponto de quase se meter em um ritual de suicídio coletivo... Sim, as taxas de suicídio são altas em especial entre homens jovens. E suicídios coletivos, marcados pela Internet, estão na moda e devem render matéria futura na revista. Nosso Satou continua vivo, mas vai de encrenca em encrenca, conforme se aventura no mundo virtual e real.

Falemos um pouco de Mizaki... Se disser quem ela é, estrago a surpresa da série, mas é preciso dizer alguma coisa a mais sobre ela. Mizaki é uma menina bonita e gentil, do tipo que Yamazaki desconfiaria e que faria Satou ter delírios eróticos. A moça mora com parentes e sua tia participa de uma organização "religiosa" que tem como objetivo regatar NEETs e é assim que ela aparece na porta de Satou. Ela diz que pode salvá-lo e usando de ardis consegue que o rapaz assine um contrato com ela e vá encontrá-la todos os dias à noite. Ela quer que ele deixe de ser hikinomori e talvez tenha algum sentimento especial por ele... Talvez...

Mas quem é Mizaki de fato? Uma invenção da mente doentia de Satou? Na verdade, toda a ação da série pode ser exatamente isso, imaginação de uma mente doente. Será que ela é parte da conspiração que Satou acredita existir? Afinal, o que faria alguém como ela se aproximar de um loser como a protagonista? Será que ela é real e sincera? Se for, aí temos um problema: como Satou receberá seu interesse e seu amor?

UMA SOCIEDADE DOENTE

A primeira impressão que tive ao assistir a NHK - essa matéria é basicamente sobre o animê - é que se tratava de uma espiada em um lado doentio da sociedade japonesa. Toda sociedade tem o seu e é aquele tipo de coisa que queremos esconder, não mostrar. Em NHK, mesmo que com aliviando um pouco a barra somos apresentados ao Japão que não deu certo. Vemos isso na sua protagonista NEET e hikikomori, na moda do suicídio, o lado mais harcore da cultura otaku com o amigo da protagonista, Yamazaki, e seu conformismo e misoginia.

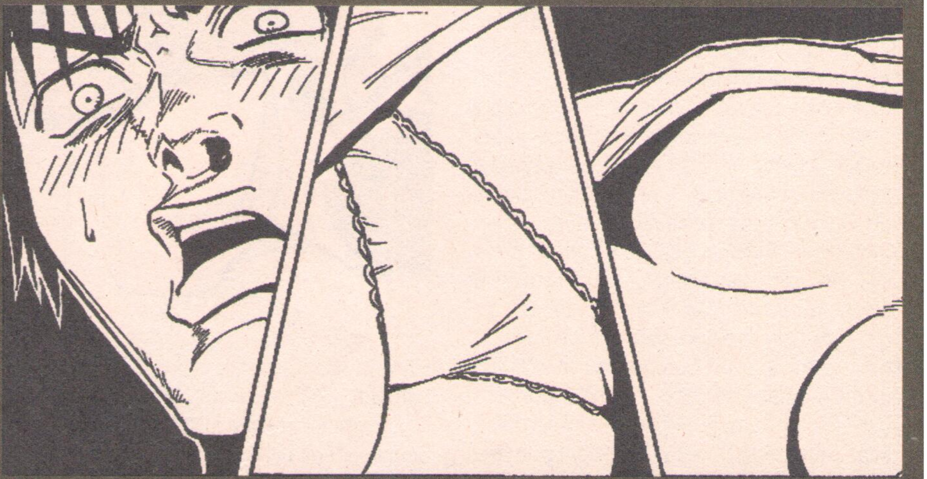
> Os hikikomori não necessariamente são otakus, mas muitos acabam se tornando, porque games, animês, mangás, e outros hobbies correlatos, podem ser um prazer solitário e é isso que o hikikomori é, alguém que não se relaciona com o mundo, alguém que vive em profunda solidão.

Não é um quadro bonito, mas é um quadro bem pintado que nos faz rir, sentir raiva e, se você tiver coração mole, até chorar... Bom, mas aí você volta logo a rir ou sentir raiva. É também um material adulto, em todos os sentidos. Satou é um protagonista desagradável, mas instigante, pois é humano e daqueles indivíduos de nossa espécie com mais defeitos do que qualidades. Digno de pena, mas logo em seguida atrai nosso desprezo e raiva. Ele é doente, verdade, é um sociopata. Sofre de um mal que assola muitos jovens japoneses do sexo masculino.

O que se espera de um japonês? Que seja bom aluno, passe pelo inferno dos exames com louvor e entre para um bom colégio, que depois consiga ingresso em uma boa universidade e saia de lá empregado, de preferência, para toda a vida. O Japão deveria produzir salarymen em série, mas não é bem assim. Primeiro a economia vem mudando, o pleno emprego, a certeza de que você vai permanecer toda a vida em uma mesma companhia não existe mais.

Estou falando dos homens, vejam bem, as mulheres têm um outro caminho que parece forjado pela "natureza": passar pela escola e conseguir um emprego subalterno que espera abandonar com o casamento, e depois a maternidade, com administração segura e competente da família e da casa. Elas também podem fracassar e são muito cobradas por isso, mas não é assunto de NHK, então, não falaremos disso aqui. A série mostra a angústia e a frustração masculina, principalmente.

Faz tempo que as coisas estão mudando na economia japonesa e volta e meia os animês e mangás mostram um personagem que não consegue parar em emprego, que não consegue sustentar a família e se envergonha ou um jovem que fracassou em entrar para a Universidade ou no mercado de trabalho formal e que vira um freeter, um subempregado. São aspectos da sociedade japonesa hoje, mas NHK fala de algo que muitos preferem guardar e esconder...



NEET e HIKIKOMORI

Em NHK tomamos contato com alguns termos até certo ponto desconhecidos. Para entendermos a protagonista, Satou, e algumas personagens que aparecem no animê, como Toro-Toro (Yuichi Kobayashi), ambos hikikomori, em diferentes graus de isolamento, e NEETs.

NEET é uma sigla inglesa que vem de "Not currently engaged in Employment, Education or Training", isto é, alguém sem emprego, fora da escola e de qualquer programa de treinamento profissional". No Japão, um NEET pode tanto ser alguém que não conseguiu entrar no mercado de trabalho devido à crise econômica dos anos 90, ou uma pessoa que se recusa a se encaixar. Nesse sentido, um NEET só sobrevive se tiver apoio de alguém, no caso, uma família que o sustente, às vezes até a idade adulta. Os NEETs têm sido vistos como um perigo para a economia japonesa atual por muitos políticos.

Já um hikikomori é alguém que sente fobia de pessoas e se isola do mundo ao redor. Em NHK, vemos que Satou já era depressivo antes, mas seu estado hikikomori se desenvolveu quando entrou para a faculdade. Os hikikomori não necessariamente são otakus, mas muitos acabam se tornando, porque games, animês, mangás, e outros hobbies correlatos, podem ser um prazer solitário e é isso que o hikikomori é, alguém que não se relaciona com o mundo, alguém que vive em profunda solidão. Timidez? Acomodação? Doença? Os limites não são muito claros e os graus, como disse antes, variam. O fato é que NHK propõe que um choque de "realidade" pode ajudar, em especial, se os pais e parentes pararem de sustentar a pessoa.

Dentro de uma sociedade como a japonesa você é pressionado a se ajustar. A influência confuciana que obriga as pessoas a trabalharem em prol do bem comum, respeitando as hierarquias, mesmo que contra seus interesses individuais é uma das forças que mantêm a sociedade unida e funcionando. Só que um número considerável de adolescentes não consegue se ajustar ao exigente ambiente escolar e muitos jovens adultos no Japão moderno não conseguem cumprir com o quê a sociedade industrial e a tradição exigem deles. Eles também não vão se casar e dificilmente irão conseguir se relacionar de forma saudável com alguém do sexo oposto, nesse caso meninas de game, animê e mangá acabam sendo uma compensação, já que são passivas, inofensivas e previsíveis.

O fenômeno dos hikikomori pode ser fruto disso. O fato é que ter um filho "desajustado" é uma vergonha para a família, em especial para a mãe, é admitir o fracasso, logo, a saída é manter o problema escondido, sustentar o filho, seus vícios, e evitar até que ele possa receber tratamento médico. É uma forma de fingir que tudo está bem, evitar o constrangimento. O problema é que cerca de 20% dos adolescentes do sexo masculino e 1% da população geral do Japão são hikikomori, ou seja, eles podem representar 1 milhão de doentes.

E tudo começou com um romance...

Welcome to the N.H.K. começou sendo publicada no site Boiled Eggs, um portal literário japonês, atingindo um sucesso imediato e, como aconteceu com Densha Otoko, caiu no gosto do público otaku, que se sente representado dentro das aventuras e desventuras de Satou e Yamazaki. Em 28 de janeiro de 2002, a história de autoria de Tatsuhiko Takimoto, foi publicada como light novel e alcançou grande sucesso.

Como falei em light novel (raito noberu), preciso explicar o que é, trata-se de um formato muito popular no Japão, são livros baratos, fáceis de carregar e com ilustrações em estilo mangá ou animê. Algumas light novels têm se tornado séries animadas ou mangás, caso de NHK e de Saiunkoku Monogatari, por exemplo.

A capa do romance de NHK foi ilustrada por Yoshitoshi Abe responsável por Serial Experiments Lain. O sucesso fez com que NHK virasse mangá e uma segunda edição do romance, publicado pela Kadokawa Shoten, saiu em 2005. O percurso de NHK é semelhante ao de Densha Otoko, com o sucesso alcançado pela light novel proporcionando a transferência para outras mídias. Não há boato a respeito, mas não me surpreenderia ver a notícia de que NHK vai virar um dorama.

O mangá e o animê

O sucesso de um produto sempre chama mais produtos da mesma franquia, pelo menos no Japão. Sendo assim, o mangá de NHK estreou na revista seinen Shonen Ace em 24 de junho de 2004 sob a responsabilidade de Kendi Oiwa. Foram seis volumes ao todo e edições limitadas de alguns deles, o quarto e o sexto, renderam vendagens monstruosas. Mesmo não mostrando muita simpatia pelos otakus, como faz uma série como Genshiken, por exemplo, é um sucesso entre eles! O volume seis edição limitada veio com uma versão demo do bishoujo game, True World ~Shinjitsu no Sekai~, inspirado no mangá. Convém lembrar que Satou e Yamazaki queriam fazer um jogo de computador cheio de menininhas bonitinhas e situações picantes. O mangá de NHK foi licenciado em dois países do Ocidente, nos EUA (Tokyopop) e na Espanha (Ivrea).

A adaptação para série animada estreou em 9 de julho de 2006 e o último episódio foi ao ar em 17 de dezembro. Foram 24 episódios ao todo e confesso que foi o animê que chamou minha atenção para NHK. Todo episódio começava com "Bem-Vindo a...", e focava em algum aspecto da vida de Satou e seu relacionamento com o mundo. Os sites sobre a série geralmente falam das diferenças entre as versões — novela, mangá e animê — mas o drama de Satou é o mesmo, independente do final que nos ofereçam.

O que NHK tem a ver com isso?

Na série NHK quer dizer Nihon Hikikomori Kyokai, no entanto, existe uma rede de TV com a mesma sigla que neste caso quer dizer Nippon Hōsō Kyōkai, algo como Rede de Difusão do Japão. A NHK, rede de TV, parece não existir no universo da série. Coincidência? Não sabemos?

Rindo, castigam-se os costumes

Os romanos acreditavam que através do riso poderíamos refletir sobre os problemas da sociedade, mesmo questões seríssimas poderiam se tornar acessíveis através da sátira e da comédia. NHK segue este princípio ao pé da letra. Temos momentos dramáticos na série, mas é o humor, um humor ácido, verdade, que dá o tom. A situação do protagonista e seus amigos é deprimente, mas mesmo assim conseguimos rir. Assim, Satou que parece uma criatura medíocre, atrai nossa simpatia, mesmo quando enxerga o mundo ao seu redor de forma tão distorcida e não consegue aproveitar as oportunidades, em especial com Mizaki.

NHK, um bom divertimento

NHK é uma série adulta instigante e divertida ao mesmo tempo, o animê e o mangá são relativamente acessíveis, e vale a pena correr atrás dele. A série toca em questões pesadas e sérias sem perder o humor, mesmo quando nos mostra alguns dos problemas mais sérios do Japão atual.

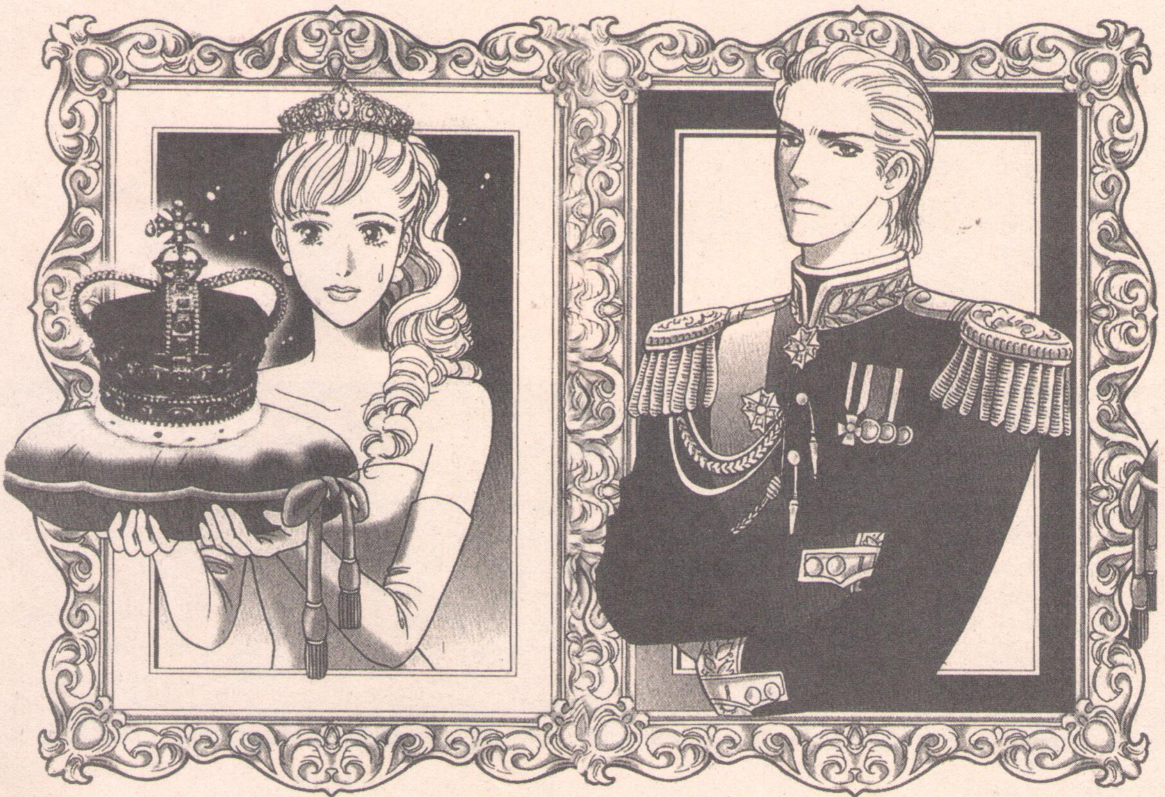
Links

Animê:
www.kadokawa.co.jp/hikky/index.php?cnts=top
Diferença entre as versões:
http://textfiend.net/zerohero/index.php/2007/01/09/welcome-to-the-narrative
PURURIN:
www.kadokawa.co.jp/hikky/plrin/index.php

MANGÁS HARLEQUIN

Quando um gênero popular encontra outro

Estou envolvida com a pesquisa para fazer esta matéria faz uns oito meses. Até meados do ano passado, nunca tinha ouvido falar em mangá Harlequin e nem sequer sabia direito o que eram os livros Harlequin. Foi um caminho longo, tive de comprar alguns mangás, conversar com um monte de gente, ler alguns livros, vencer uma série de preconceitos e, sim, aprendi uma série de coisas interessantes e pretendo dividir com vocês. *Por Valéria Fernandes*



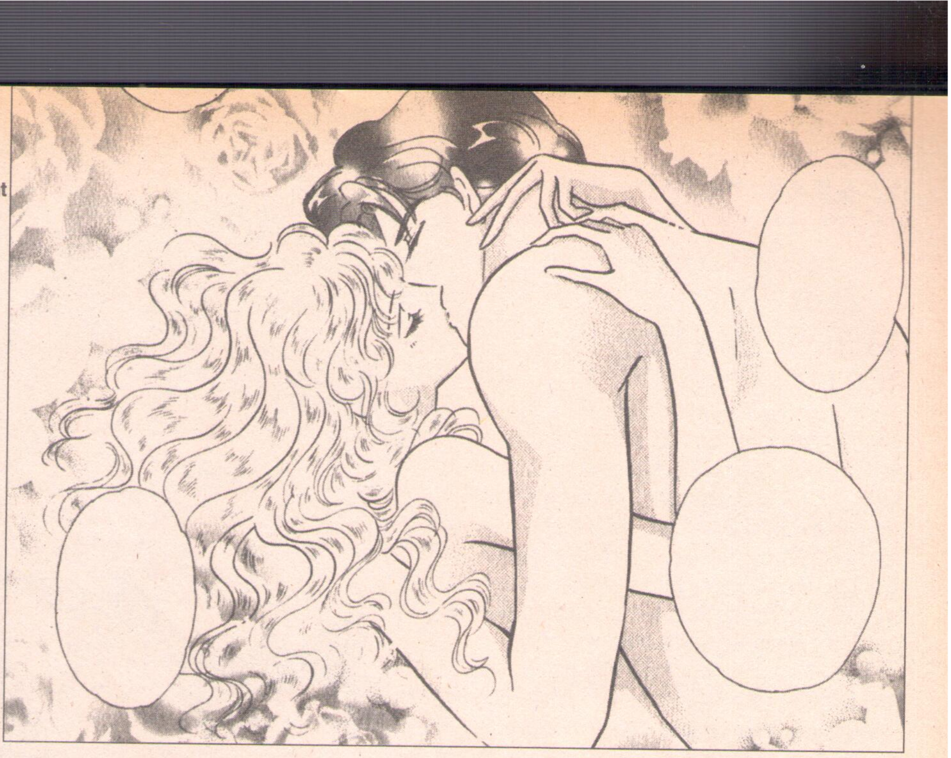
O que é HARLEQUIN?

Os livros Harlequin são romances populares geralmente escritos por mulheres para mulheres. Nesse sentido, se aproximam dos shoujo-josei e suprem de certa forma uma lacuna. No Ocidente, quadrinhos são feitos em geral por homens e mesmo que nos EUA houvesse um número considerável de desenhistas e roteiristas, elas foram empurradas para fora do mercado. O que quero dizer é que no Japão, as mulheres fazem quadrinhos e escrevem, nos EUA e em outros países, elas só podem escrever... Ou nem isso.

O tema dos livros Harlequin é o amor romântico. Pode ser nos dias de hoje, com pessoas comuns, ou contando histórias ao estilo "cinderela" com sheiks de países árabes inexistentes ou magnatas gregos. Podem ser histórias de espionagem, ficção científica ou fantasia, desde que tenham um bom romance. Podem histórias com piratas, damas medievais ou cavaleiros; podem se passar nos EUA, na Escócia, na Austrália, na China ou na África, desde que o romance central seja muito bom. Comédia ou drama choroso, historinha água com açúcar ou picante, se o casal protagonista não convencer, o livro será rejeitado.

Já devem saber que estou falando dos romances de banca de jornal que muita gente

▸Holding on to Alex - Sexo light



olha com desprezo. Nem todos são Harlequin, mas a editora está presente no Brasil faz tempo; primeiro seus livros saíam pela Nova Cultural, agora, são publicados somente com o seu selo. Antes de me propor a escrever esta matéria, eu não tinha lido nenhum livro e tinha um preconceito ferrado contra eles, afinal "literatura de mulherzinha" é algo ruim, não é? Eis o ponto, mangá também é literatura popular, livros de faroeste, ficção científica, espionagem, e mesmo clássicos consagrados de hoje em dia, como Os Três Mosqueteiros, foram literatura popular e barata um dia... Por que o estigma maior é sempre maior com aquilo que é feito para mulheres?

▸Holding on to Alex

HARLEQUIN ENTERPRISES:

UMA EMPRESA BEM-SUCEDIDA

A Harlequin é canadense e foi fundada em 1949. Nos seus primeiros tempos, todo tipo de romance popular saía com o selo Harlequin, mas depois de comprar definitivamente a editora de romances femininos Mills & Boon, em 1971, o nome passou a se aplicar somente aos livros românticos para mulheres. Presente em vários países do mundo, inclusive o Brasil, a Harlequin publica mais de cem livros todos os meses em cerca de 27 línguas. Alguns romances Harlequin já foram transformados em filmes e volta e meia são exibidos no canal por assinatura Hallmark.

É uma verdadeira linha de montagem, e assim como acontece com os mangás, nem todos os livros são magníficos, são passatempo ligeiro e a maioria será esquecida. Algumas autoras irão se destacar e angariar fãs em todo o mundo, como Deborah Simmons, que entrevistei para esta matéria, outras irão parar no seu primeiro livro, ou mudar de pseudônimo para tentar de novo. Quando se trata de um produto de massa, ou você vende ou não tem espaço.

Hoje, a Harlequin Enterprises opera com vários selos além do Harlequin: Red Dress Ink para romances moderninhos ao estilo Bridget Jones, que em inglês são chamados de "Chick Lit", thrillers e literatura em geral sob o selo MIRA; LUNA para os romances de fantasia, Steeple Hill e Steeple Hill Café para romances cristãos e Gold Eagle para livros de ação e aventura para homens. Cuidado, mesmo que você despreze os romances de banca, pode ter lido e gostado de algum produto da Harlequin!

UMA EDITORA PARA AS MULHERES

A Editora Japonesa Ohzora foi fundada em 1990 e publica várias antologias (shoujo, josei, shounen, seinen etc.), além de livros, volumes encadernados de mangá e outros tipos de revista, como a Diva's. A editora se anuncia como a líder no mercado de quadrinhos para mulheres adultas no Japão, o que pode ser somente parte da propaganda.

A Ohzora mantém várias revistas femininas como a Pastel, a Missy, a Shiawase na Kekkon, a Young Love Comic Aya, Hi Mystery, a Ladys Comic Special Aya, a Cool-B (yaoi), entre outras. O interessante é que a maior atenção é para as mulheres adultas que, lá no Japão, continuam lendo mangá, desde que encontrem algo do seu interesse. Lembram da matéria de Nodame Cantabile (NT13)? Nela eu comentei que as revistas josei ou lady's comics surgiram muito tarde no Japão, se comparado com as revistas seinen, mas elas existem e algumas são bem populares.

Seguindo esta linha de ação, em 1998, a Ohzora aproveitou-se do imenso sucesso dos romances Harlequin no Japão, e fez uma parceria inédita. Que tal transformar os livros em mangá? Pois é, quem nunca sonhou em ter seu livro favorito ou pelo menos um livro que gostasse em forma de mangá? E se o traço fosse de uma Chiho Saito, que tal? É isso que a Ohzora oferece, em sua antologia mensal Harlequin, na Bessatsu Harlequin que é bimestral, e nas edições especiais temáticas e edições para cada estação do ano.

De acordo com a editora, já foram mais de 250 livros convertidos em quadrinhos, e mais de 9 milhões de volumes encadernados. Parece pouco? Mas lembrem-se que esses quadrinhos não têm animê, nem dorama, mas não raro há algum Harlequin entre os josei mais vendidos do Japão. Um detalhe importante do material Harlequin é que os romances são sempre heterossexuais, já que os livros têm esse enfoque, não existe nenhuma influência yaoi/BL neles. Acaba sendo uma alternativa interessante para quem não curte o homoerotismo tão forte nos shoujo mangá.

QUEM DESENHA?

O nível das desenhistas dos romances Harlequin é variável. As três edições americanas que comprei são boa prova disso. Misao Hoshiai de Holding on to Alex tem um traço bonito e domina bem a narrativa de shoujo mangá; Yukino Hara de No Competition é mediana, tem bons momentos, mas não convence; e Kako Itoh de a Girl in a Million tem traço de fanzineira inexperiente o que termina de desqualificar o roteiro fraco demais. Há coisas para todos os gostos. Já Nanao Hidaka, que converteu a Saga de Burgh e outros livros de Deborah Simmons para mangá, faz um bom trabalho, mesmo tendo seus altos e baixos. Vocês mesmos podem avaliar pelas imagens da matéria.

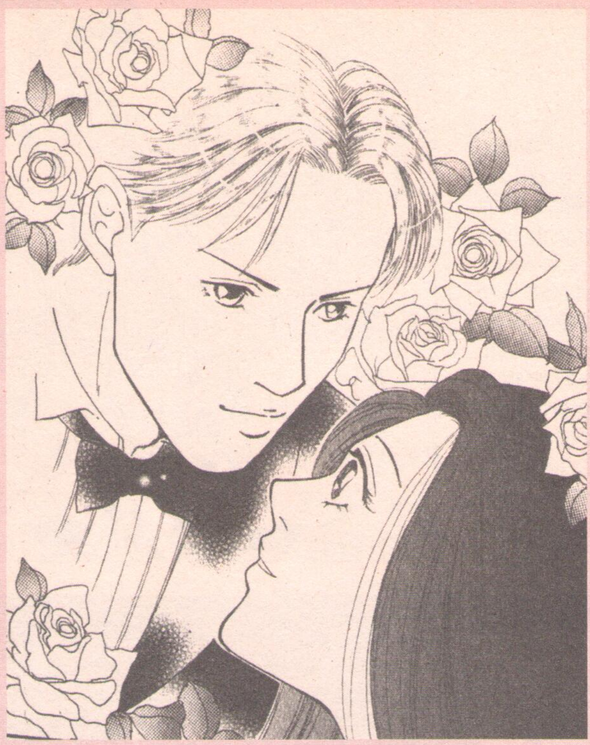
A Ohzora contrata desde artistas iniciantes até estrelas do shoujo mangá para sua coletânea Harlequin. Querem ver? Dentre as mangá-kas que fazem ou fizeram Harlequin temos autoras clássicas Yumiko Igarashi, desenhista de Candy Candy e responsável pela capa da última edição de primavera, e Youko Hanabusa, autora de Lady!!, Chiho Saitou (*que naturalmente já faz coisas ao estilo Harlequin*) foi responsável por várias capas, inclusive as duas últimas Bessatsu Harlequin, e a quase pornográfica Kayono fez pelo menos dois mangás.

O PROBLEMA DOS ROTEIROS

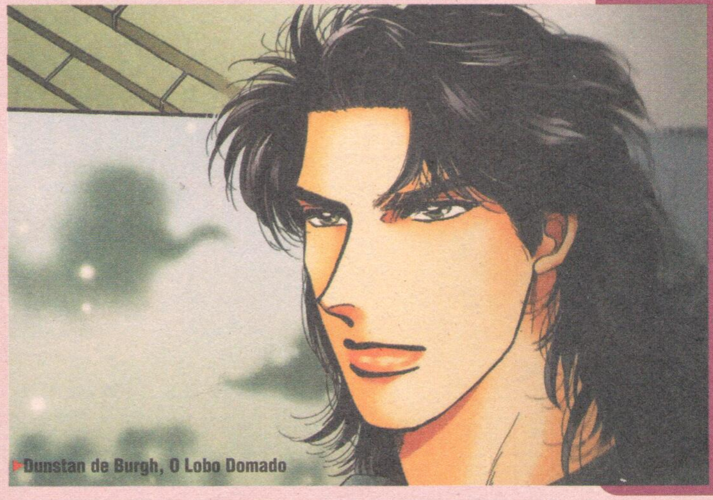
Como converter um livro que pode chegar a 400 páginas em um quadrinho com uma média de 140 páginas? Um dos pontos fracos de alguns mangás Harlequin são os roteiros. Conversei com algumas leitoras de romances que pegaram os mangás e a reclamação foi exatamente essa, o quadrinho é ruim porque o livro foi simplificado ao extremo. Mesmo sem ter lido os livros, suspeitava disso.

No Competition, por exemplo, parece ser uma história bem interessante, mesmo que clichê: a moça que se acha o patinho feio, porque sua irmã gêmea tem tudo que quer, assim não consegue perceber que é uma excelente pessoa, uma pintora talentosa, e, sim, uma mulher atraente. O resultado, no entanto, é muito aquém do esperado. Testei com minhas alunas –afinal, poderia ser rabugice minha – e elas não gostaram. Preferiram Holding on to Alex, que é de um machismo de doer, mas tem um roteiro que flui muito melhor e traço bem superior.

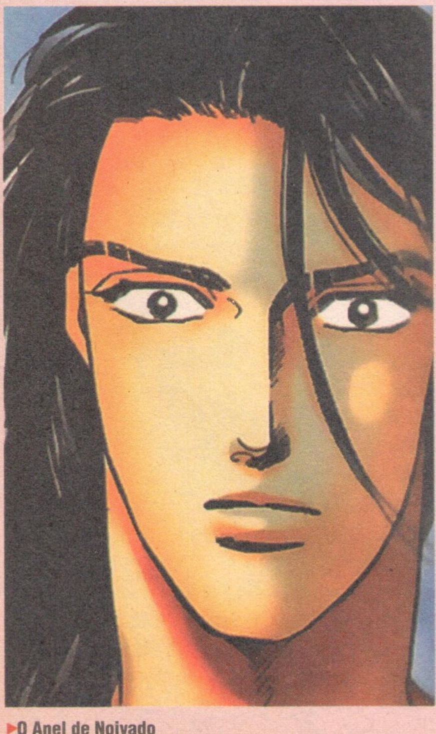
Será que todos os mangás Harlequin têm esse mesmo problema? Quando consegui ter acesso aos volumes japoneses da Saga De Burgh que são da coleção Harlequin Premium Comics, vi que não. Com cerca de 350 páginas, houve uma boa adaptação. Afinal, há espaço para colocar quase tudo, a maioria dos diálogos é mantida e pouca coisa foi mudada. Como tinha lido os livros, posso dizer sem medo que são bons exemplos de Harlequin mangá.



No Competition - a qualidade das artistas varia muito



Dunstan de Burgh, O Lobo Domado



O Anel de Noivado

MINHA EXPERIÊNCIA

Até os 30 anos nunca tinha lido nada da Harlequin. Na adolescência, a leve idéia de colocar as mãos em romances "melosos" (*Será?*) de banca de jornal seria degradante. Os títulos me pareciam horrorosos (*e alguns são mesmo!*) e chegava até a debochar de algumas amigas... Nenhuma estagnou na vida por conta dessa "mácula" em seu currículo. Daí, ano passado, descobri os tais mangás Harlequin, graças a duas amigas que liam mangá e romances de banca. Comecei com o material que estava saindo nos EUA, e detestei!

Holding on to Alex com seu mocinho possessivo e egoísta, e a heroína que desiste de ser bailarina porque o sujeito acha que qualquer coisa que ela faça sem ser em função dele é traição, me enojou. Tinha me proposto a não tentar de novo, mas como minhas amigas desconfiaram, eu precisava com algo que parecesse comigo. E elas estavam certas.

HARLEQUIN NOS EUA

Em 2005, a Dark Horse, uma das mais respeitadas editoras de quadrinhos dos EUA, anunciou uma parceira inédita com a Harlequin e a Ohzora. A editora iria publicar mangás Harlequin nos Estados Unidos. Sem experiência com shoujo e vendo o crescente interesse pelo gênero, queriam participar dos lucros que tinha Fruits Basket como propulsor. Acredito que a Harlequin também tenha percebido isso e sem know-how na área, buscou uma parceria forte.

O anúncio foi cheio de pompa e o press release provocou riso em vários sites especializados dos EUA, pois citava Ah! Megami-sama como shoujo, só para começar a lambança. Enfim, as coisas não começaram bem e o material selecionado foi muito irregular. Os mangás escolhidos padecem do problema do roteiro comprimido, e perdem feio para os shoujo e josei mangá "puros" que estão no mercado de lá.

Para se ter uma idéia, apesar de serem considerados josei/lady's comics no Japão, a Dark Horse e a Harlequin decidiram dividir a coleção – Harlequin Ginger Blossom – em duas faixas, a rosa, para jovens leitoras e a violeta, para leitoras, nas palavras deles, "mais sofisticadas". Pois bem, a única grande diferença entre uma e outra é ter ou não sexo, ou algo que pareça sexo. Veja que há livros Harlequin que tem muito sexo, outros fazem a linha "água com açúcar". E a Dark Horse anuncia como "(...) um degrau de romantismo acima da mesmice que está nas prateleiras hoje em dia".

Tudo o que li me pareceu muito pueril, antiquado e pouco relacionado com o tipo de mangá que tem feito sucesso nos EUA. Só publicaram histórias contemporâneas, nada de romances históricos, por enquanto. Em meados de 2006, a Harlequin assumiu sozinha a publicação e eliminou a série violeta, optando somente pelo material mais "leve". Pergunto-me se eles estão se saindo bem nas vendas. Os EUA é o primeiro país onde os mangás Harlequin da Ohzora estão sendo publicados e só lamento que não tenham lançado nada com o traço de autoras consagradas como Chiho Saito ou Yumiko Igarashi.

Assim como existe mangá para todos os gostos, há Harlequin para todos os gostos (*inclusive masculino*). Só para citar um exemplo, detesto mangás tipo Boku Wa Imouto ni Koi wo Suru e Hot Gimmick, mas seria leviandade dizer que porque não gosto deles todo shoujo mangá é ruim... Bem, tem gente que faz dessas coisas, vocês sabem! Assim, elas sugeriram Deborah Simmons e a Saga De Burgh e eu gostei. Devorei os livros e encomendei os mangás. Como já comentei, a adaptação foi bem feita e as 350 páginas, muitas delas coloridas, deram conta dos livros. Um deles foi convertido em dois volumes. Aliás, Deborah Simmons teve sete ou mais de seus livros transformados em mangá.

A Saga De Burgh se passa na Inglaterra, século XIII, governo de Eduardo I, um dos melhores períodos para usar em romances de qualquer espécie com a conquista de Gales e a luta contra os escoceses. Os De Burgh são sete irmãos (Dunstan, Simon, Stephen, Geoffrey, Robin, Reynold e Nicholas), mais o pai deles, o Conde Campion. São histórias com romance, alguma aventura, um pouco de sexo e muito humor. Invariavelmente terminam com o casamento de um dos rapazes, a ponto de um dos irmãos começar a pensar que alguém enfeitiçou a família. Claro que eles são medievais muito limpinhos, mas fidelidade histórica é algo muito relativo, tanto em romances quanto em mangá.

Quatro livros foram transformados em mangá até agora: O Lobo Domado (Taming the Wolf - Ookami wo Aishita Himegimi), O Anel de Noivado (The De Burgh Bride - Masei no Hanayome) e Coração de Guerreira (Robber Bride - Kishi to Onna Touzoku), e Um Lorde para Amar (My Lord De Burgh - Majo ni Sasageru Chikai), todos valem a pena. A Harlequin do Brasil não tem experiência com mangás, mas a relações-públicas da empresa, Vírginia Rivera, disse que há interesse em publicá-los. Temo que acabem lançando o que está saindo nos EUA, material antiquado, ruim, e que não explora todas as potencialidades desse encontro entre literatura feminina e mangás para mulheres. Os leitores de mangá pensariam mal dos livros, e os leitores de Harlequin, mal dos mangás.

ENTREVISTA COM DEBORAH SIMMONS

Enviei um e-mail para a autora, para saber sobre a adaptação de seus livros para formato mangá e ela foi muito gentil em responder. Nada mais justo do que concluir a matéria com parte de sua entrevista.

1) Por que você se tornou uma novelista?
Deborah Simmons: Minha mãe era uma professora de inglês e escrevia poesias, assim ela esperava que seus filhos escrevessem, e depois da faculdade eu passei muitos anos trabalhando em um jornal. Como era fã de romances históricos, eu sempre imaginava que poderia escrever um. Mas somente quando fiquei em casa por conta do nascimento de minha filha que eu finalmente comecei um manuscrito. Chamava-se Heart's Masquerade, foi publicado pela Avon em 1989.

2) De onde você tira inspiração?
DS: Das pesquisas que faço.

3) Qual o seu período favorito? Idade Média ou Regência?
DS: Como alguns dos primeiros romances que li eram de Georgette Heyer, tenho de dizer Regência. As roupas, a linguagem, e os costumes são tão divertidos de descrever (e ler) sobre.

4) Por que tantos de seus livros se passam na Inglaterra?
DS: Acho que é porque muitos dos meus livros favoritos, de Heyer e Jane Austen, se passam lá.

5) Você foi consultada sobre a adaptação de seus livros para mangá no Japão? Você teve alguma participação no processo?
DS: Não tive nenhuma voz ativa no processo. Mas Nanao Hidaka foi muito gentil e me enviou algumas imagens lindas e algumas cópias das novelas que ela ilustrou.

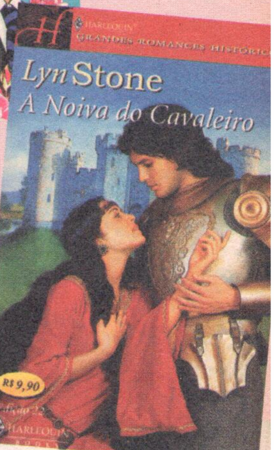
6) Você é leitora de quadrinhos? Se não é, por quê?
DS: Eu acho que sempre estive muito imersa em outros gêneros (romances, chick lit, livros de pesquisa e biografias).
O que você recomendaria como introdução ao gênero?

7) Você me disse [em e-mail anterior] que seus livros são muito famosos no Japão. Você sabe por quê? Você recebe muitas cartas de fãs do Japão? E do Brasil?
DS: Eu realmente não faço idéia do que faz com que eu tenha tantos fãs no Japão e no Brasil. Meus livros também vendem bem na França e na Itália. Se ao menos eu fosse tão popular na América do Norte!

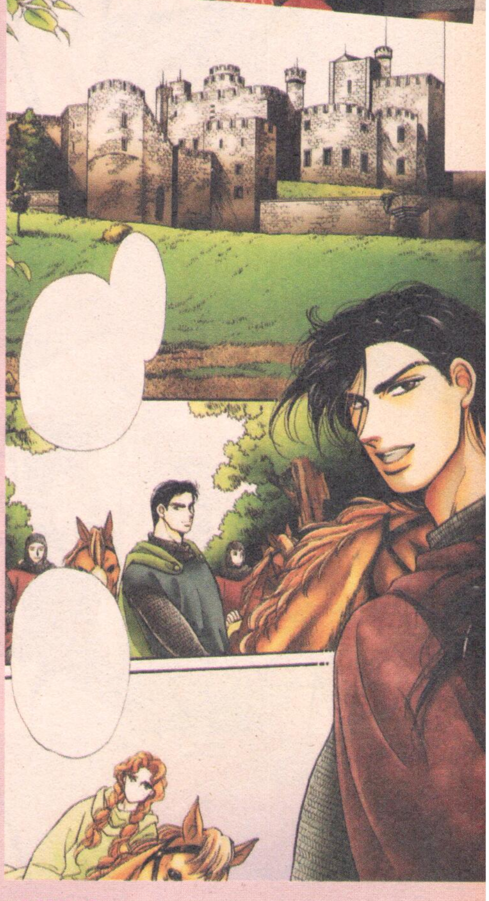
■ *Agradeço muito a Sett e a Thalita pelo apoio e consultoria para fazer esta matéria.*

HARLEQUIN
$7.99 U.S.
1
harlequin pink:
No Competition
Debbie Macomber
Yukino Hara

▸Capa americana de No Competition



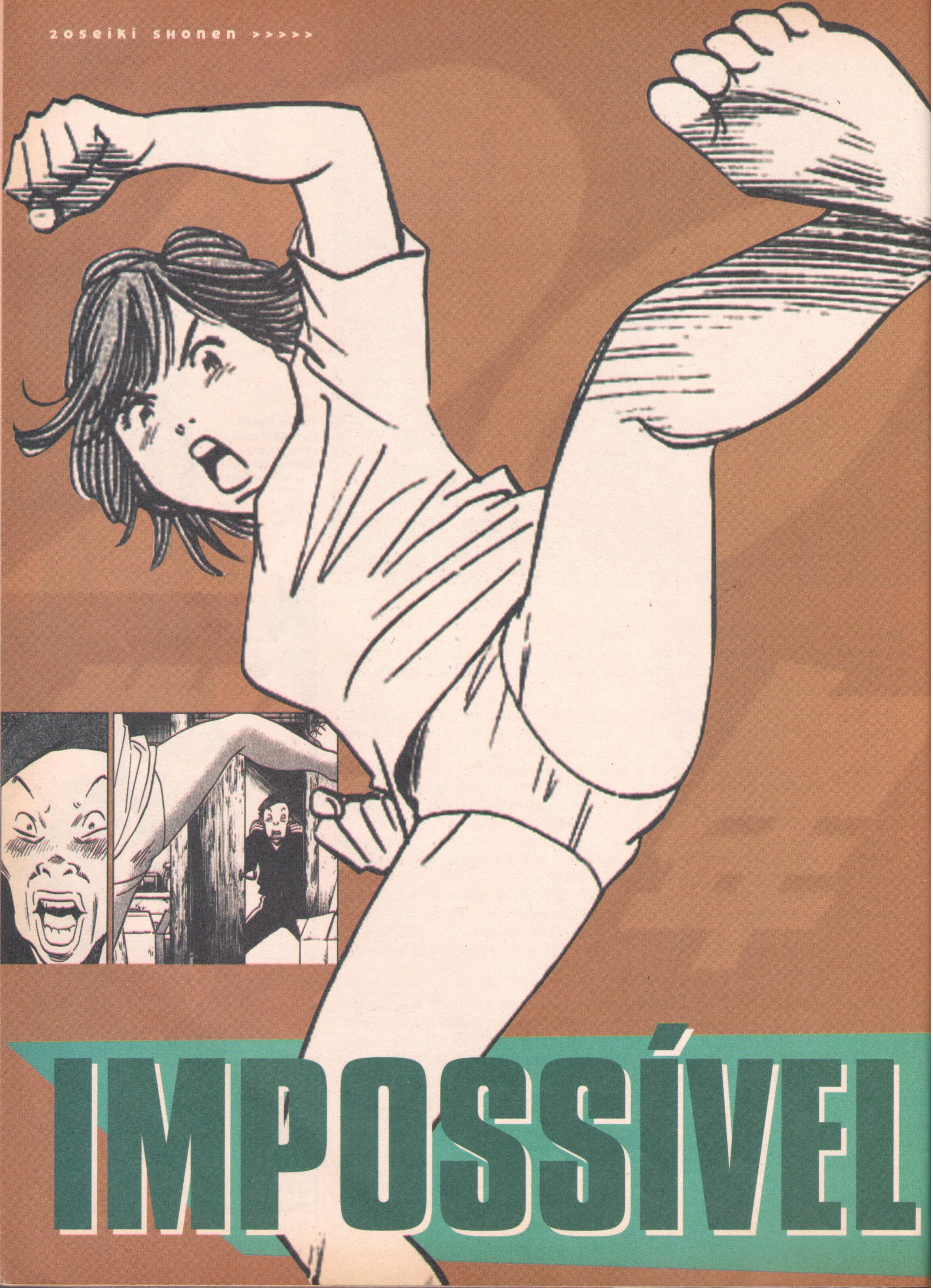
▸Uma das capas dos romances da Harlequin no Brasil



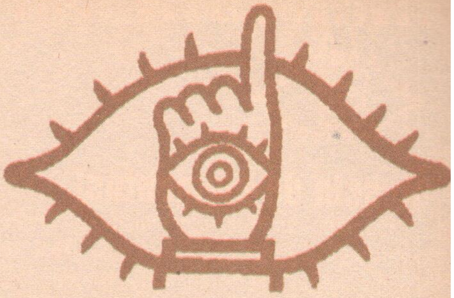
▸Alguns volumes japoneses trazem várias páginas coloridas como no caso do Lobo Domado

LINKS:

Ohzora:
http://www.ohzora.co.jp
Harlequin do Brasil:
http://www.harlequinbooks.com.br
Deborah Simmons:
www.deborahsimmons.com
Minhas resenhas dos mangás Harlequin:
http://www.shoujo-cafe.blogspot.com

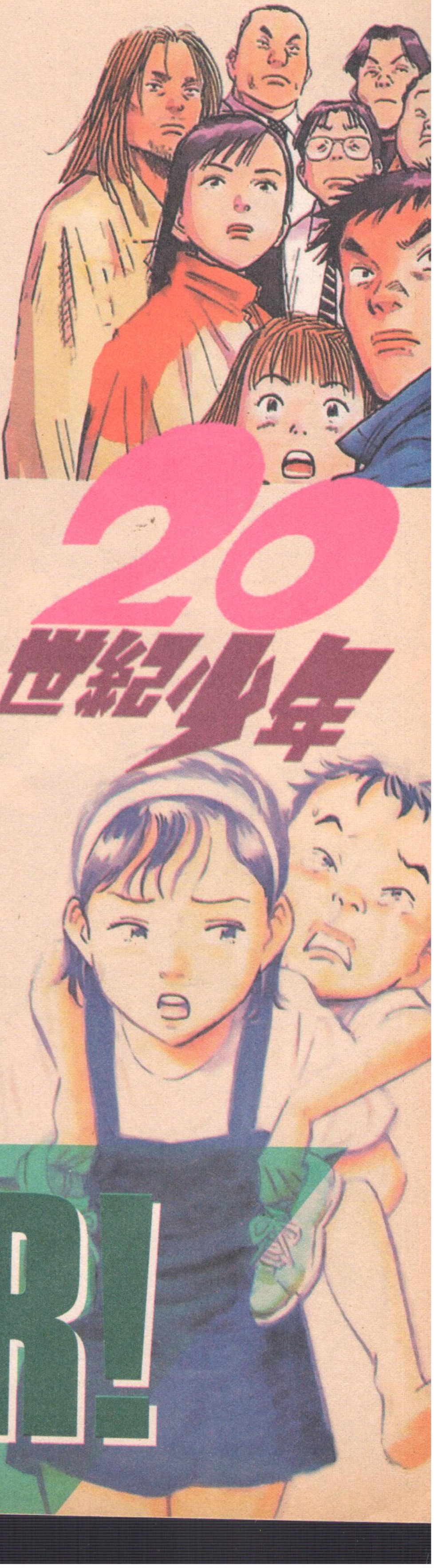


IMPOSSÍVEL



O mangá 20seiki Shonen (20th Century Boys), do mesmo Naoki Urasawa de Monster, não recebe prêmios à toa. A linha de suspense psicológico que Urasawa iniciou em Monster está presente nesse trabalho, que começou paralelamente à trama do Dr. Tenma. E 20seiki Shonen vai além.

Fabio Satoshi Sakuda, F/X



Uma infância como não se tem hoje em dia. Kenji e seus amigos viveram seus melhores anos no subúrbio de Tóquio, durante o final da década de 60. Naquela época, eles imaginavam que iam mudar o mundo. 1997. Os anos passaram e as memórias da infância já sumiram. Kenji é gerente de uma loja de conveniência, montada no lugar da loja de bebidas que seu pai montou por muito custo. Ele cuida de sua mãe e da filha de sua irmã mais velha. Kenji cresceu e a vida não tem nem um reflexo do que ele havia imaginado quando criança. Mas isso não importa, porque ele não lembra mais disso. Ele está ocupado demais pra lembrar de sua infância, ele e seus amigos.

Até o dia em que Kenji recebe uma carta de um amigo que havia se suicidado há pouco tempo. Na carta, um símbolo com uma mão com o dedo indicador apontando pra cima e um olho. "Você se lembra desse símbolo?" Kenji já duvidava que uma pessoa tão alegre, com uma família pra cuidar, se suicidaria. Mas agora, algo que ele e seus amigos fizeram na infância volta de uma forma bizarra, não somente pra atormentá-los, mas pra dominar o mundo! E somente Kenji e seus colegas do primário podem salvar o planeta!

Suspense Psicológico

O mangá 20seiki Shonen (20th Century Boys), do mesmo Naoki Urasawa de Monster, não recebe prêmios à toa. A linha de suspense psicológico que Urasawa iniciou em Monster está presente nesse trabalho, que começou paralelamente à trama do Dr. Tenma. E 20seiki Shonen vai além.

Imagine sua infância sendo parte de um grande plano para acabar com a humanidade. Todos seus sonhos, suas boas lembranças, cada detalhe que tornou sua vida tão divertida durante seus primeiros anos de vida são distorcidos para serem usados contra você e para te fazer ser o criminoso mais procurado do mundo. Naoki Urasawa faz tudo isso com suas próprias lembranças de sua infância nos subúrbios de Tóquio. A cada página, a cada novo mistério, nos entramos mais e mais na historia.

20SS é uma história de heróis. Não heróis com superpoderes, nem com coragem e força, nem mesmo o mínimo de preparo para salvar o mundo. Urasawa mostra, com maestria, que o ser humano quando quer o bem, pode sempre lutar, mesmo nas piores circunstâncias.

Watchmen, clássico dos quadrinhos de super-heróis, é uma boa comparação. 20SS é um Watchmen ainda mais realista, usando fatores reais e poderes humanos para armar a maior conspiração que a humanidade já viu. Se na obra de Alan Moore nos víamos uma conspiração usando os heróis aposentados, e forçando-os a voltar à ativa, a saga de Kenji contra Tomodachi mostra um grande esquema para dominar o mundo que forca Kenji e seus amigos de infância a se reencontrarem e lutar pelo bem da humanidade. E por mais clichê que esse negócio de "dominar o mundo" e "lutar pelo bem da humanidade" pareça, em 20SS você é convencido de toda a situação. Esse é o seu grande poder.

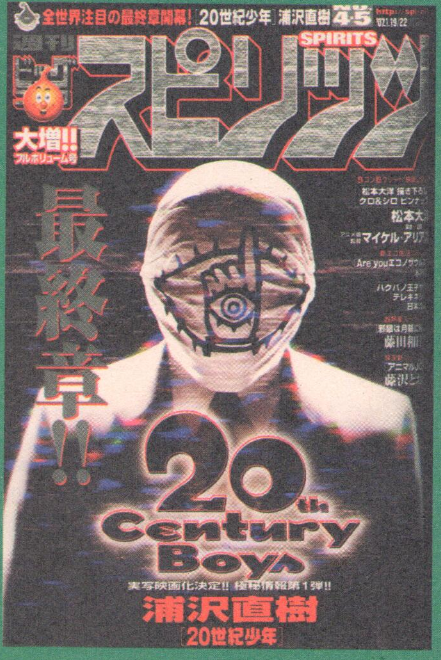
L RESISTIR!

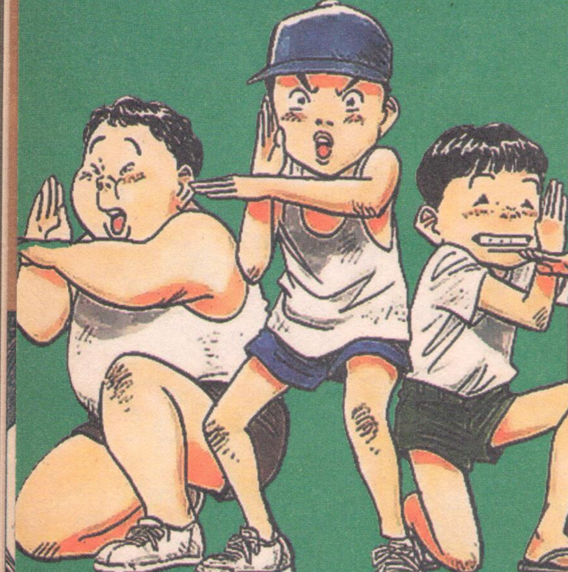
Mescla de elementos!

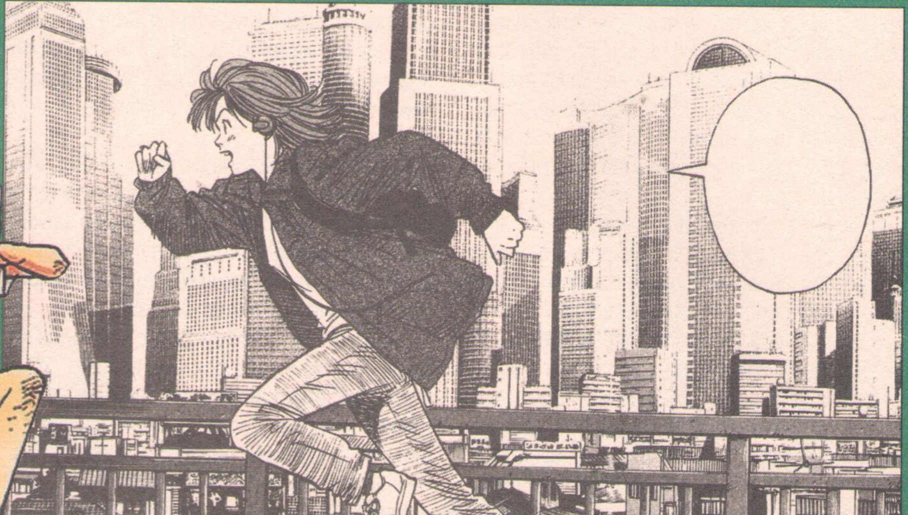
Juntando um clima nostálgico com ficção científica, o autor cria um thriller real ao mesmo tempo que extrapola nas proporções. Sua imaginação voa, em idéias que, de tão bizarras, e ao mesmo tempo realistas, assustam. Momentos da infância de uma turma que já passou dos trinta são peças importantíssimas pra resolver o quebra-cabeça, tudo antes do fim do milênio, tudo antes do fim da humanidade. E viaja em suas próprias lembranças de infância, quando uma revista com um ensaio de garotas de biquíni causava um ataque de hormônios nos meninos, quando todos iam juntos tomar sorvete e ficavam torcendo pra sair um palito premiado, quando os planos de férias de verão iam por água abaixo por que os pais não tinham dinheiro, quando entrar em uma casa abandonada era emocionante... E quando eles se juntavam no esconderijo secreto.

O esconderijo é o inicio de toda a história. Kenji e seus amigos montaram uma base no meio de um terreno baldio, feito de plantas altas, amarradas. Para impedir os espiões, armadilhas no único caminho. O esconderijo era só pra quem era amigo. Só quem é amigo conhece o esconderijo.

Ao mesmo tempo em que você se envolve com o mistério, Urasawa também aproveita pra fazer o que o deixou famoso: seus personagens incrivelmente humanos, pequenos detalhes, falas, momentos que cativam e tornam os personagens ainda mais interessantes. Misturando passado, presente e futuro, sem necessariamente explicar quando está em qual época, a historia avança, dando dicas da trama, fazendo o leitor se prender às páginas do mangá, esperando pra saber o destino de Kenji e seus amigos.







Capacidade de direção!

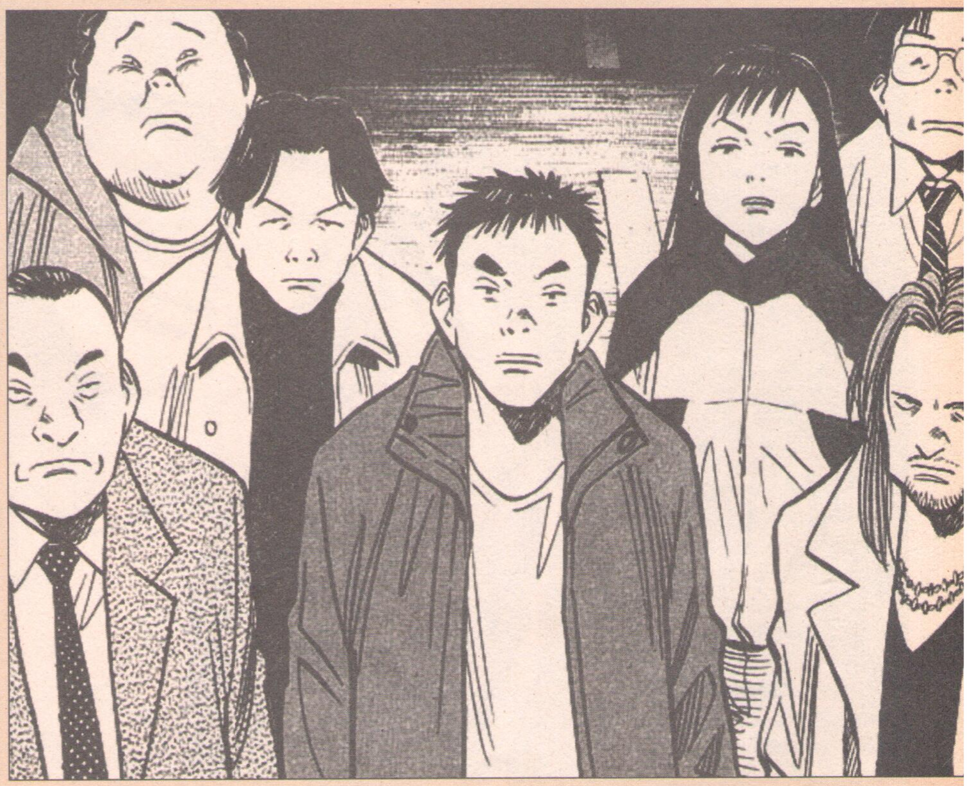
Urasawa é muito bom na direção de seus mangás e ele nunca fez questão de esconder isso. Seu primeiro trabalho, para um concurso de talentos, foi concentrado em sua capacidade de direção. Ele usou um conto de um escritor, Ryunosuke Akutagawa, famoso novelista, que dá nome ao maior concurso da literatura japonesa, dispensando todas as notas de roteiro e idéia, pra se concentrar somente em seu talento na direção, na criação de páginas. Além disso, ele segue a filosofia de Tezuka, de que um mangá deve ser feito rápido e a arte só precisa servir pra contar a história. E, realmente, ele levou o prêmio e iniciou sua carreira somente com o talento de contar uma história sem desenhos brilhantes nem soluções mirabolantes. Somente uma história sobre um jogo de baralho, de um escritor mais que famoso. O início da história de 20SS já nos coloca chaves para mistérios futuros. E acreditem, alguns deles, só serão resolvidos depois de vinte volumes. Somos apresentados de cara, a um Kenji ginasial, seqüestrando a sala de som de sua escola e tocando o hit do T-Rex, '20th Century Boy', a todo volume. Logo em seguida, somos abruptamente levados em algum ponto da história, onde a ONU apresenta os heróis que tornaram possível à humanidade ver o século 21. E então, somos arrastados a outra cena aleatória, onde uma garota acorda, de calcinha, com um som aterradoramente familiar. Somente após essas pistas que mais fazem é nos encher de dúvidas, nos somos jogados no cotidiano tedioso de Kenji, pra começar a grande trama de 20SS.

> O início da história de 20SS já nos coloca chaves para mistérios futuros. E acreditem, alguns deles, só serão resolvidos depois de vinte volumes.

Por que alguém iria querer acabar com a humanidade? Se todos nós humanos nascemos querendo o bem, o que nos faz desviar de nossa natureza e nos tornar maus, a ponto de querer que tudo acabe?

Em meio à investigação particular de Kenji, uma trama paralela também rola, muito mais misteriosa. Nela vemos uma pequena seita religiosa, que cresce aos poucos, em meio às sombras. O centro de adorações é o "Tomodachi", o amigo, como é conhecido a misteriosa figura, que sempre usa uma máscara de personagem de mangá, que costuma ser vendida em festas durante o verão. O que o torna tão cativante não é só seus discursos, mas o seu poder paranormal. Ele entorta colheres, flutua... É uma referência direta a Uri Geller e os vários ditos "paranormais" que surgiram na década de 70. Para Urasawa, esse poder funciona como uma forma de controlar as pessoas através da adoração.

A figura religiosa baseada nas pequenas religiões que aparecem vez ou outra pelo mundo é espertamente usada. Tomodachi junta fiéis a cada apresentação de seus poderes divinos. O fanatismo sendo usado como arma terrorista, a fé cega que faz os fiéis parecerem assustadores. Até mesmo o Papa faz parte dessa intriga. É realmente interessante como 20th Century Boys usa coisas de nosso cotidiano, pequenos detalhes, notícias que a gente nem dá atenção, pra fazer parte de um todo enorme. Uma conspiração pra acabar com a humanidade.



Ricos detalhes...

Outro detalhe importante é a Exposição Mundial, a feira internacional que realmente existe, desde 1867. Ela foi realizada em Osaka, em 1970 e recentemente, em Aichi. Essa feira é detalhe importantíssimo na história. Tanto em 1970 quanto agora, ir a essa feira era o grande evento do Verão para as crianças. Muito, muito importante, tanto quanto o Robô Gigante, Tetsujin #28, a Shonen Sunday, a moda do boliche...

Mas o mais importante detalhe são as Escrituras de Previsão. Quando crianças, Kenji e seus amigos escreveram em um caderno uma história onde o mundo é invadido por alienígenas. Ninguém consegue fazer nada, ainda mais quando um enorme robô, de cinqüenta metros de altura aparece, despejando suas armas biológicas. Já é quase fim do milênio. É quando os heróis aparecem para salvar o mundo, munidos de armas laser. Mas tem alguém que quer que essas previsões que a turma de Kenji criou quando crianças, se tornem realidade. E essa pessoa só pode ser alguém que eles conhecem, por que no esconderijo secreto, só podia entrar amigo. Somente amigo.

Por que alguém iria querer acabar com a humanidade? Se todos nós humanos nascemos querendo o bem, o que nos faz desviar de nossa natureza e nos tornar maus, a ponto de querer que tudo acabe? E por que ele iria querer envolver uma pessoa pacata como Kenji, que não tem tempo nem pra resolver os seus próprios problemas? À medida que os mistérios se resolvem, mais dúvidas surgem. Quando o final parece próximo, tudo dá errado. E a cada capítulo que se lê, mais queremos ler 20seiki Shonen.

Além dos mistérios, a história tem um grande plano, como já citado várias vezes, pra acabar com o mundo. E são as idéias de Urasawa que tornam tudo muito mais interessante. Pare pra pensar. Se você fosse um vilão e realmente quisesse dominar o mundo, você faria o quê? Claro que não ficaria em planos bizarros, armas mirabolantes... Que tal começar fundando sua própria religião? E por que não criar um partido político? Ser uma unanimidade pop? Que tal... ser o maior herói do planeta?

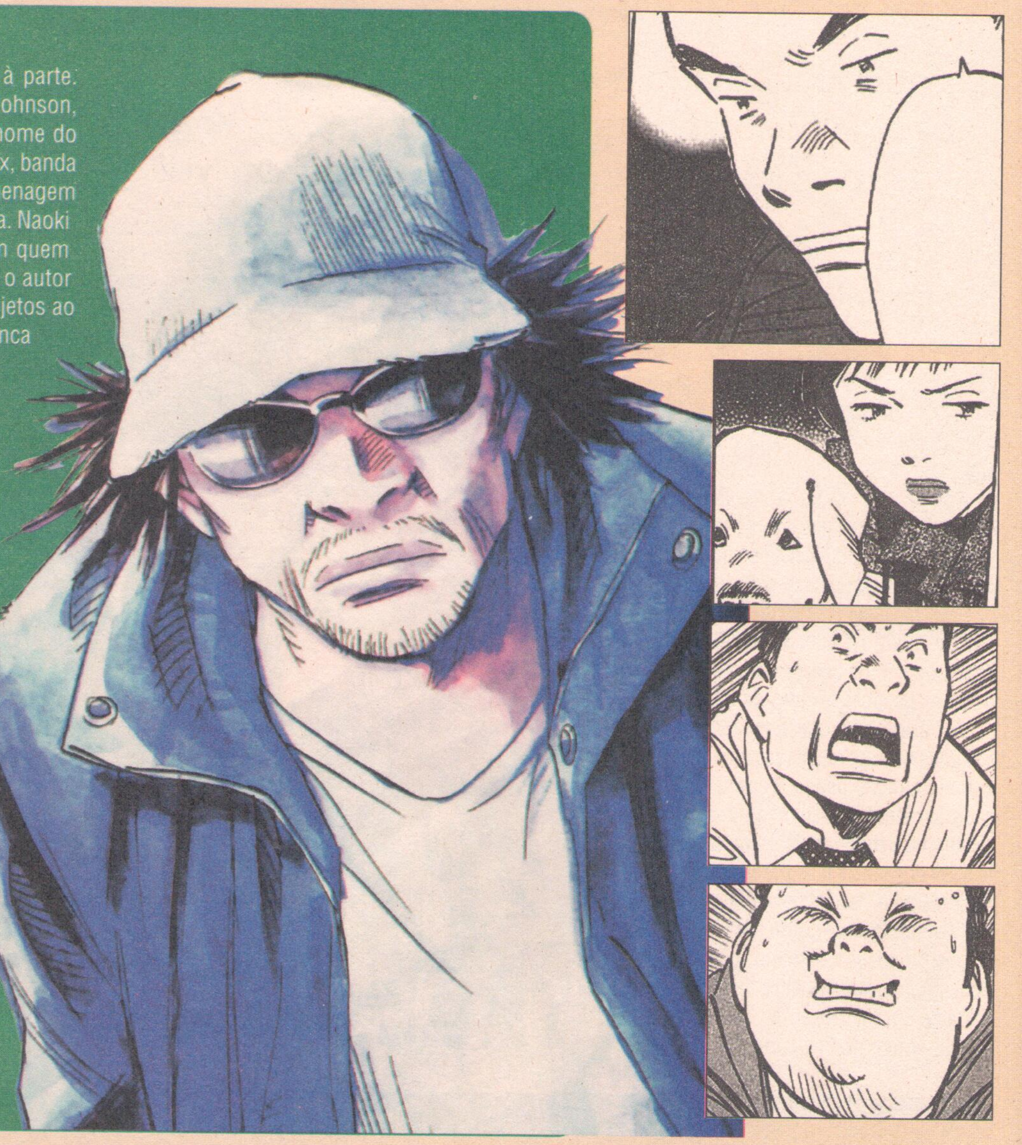
Isso nos leva a pensar muito. Com essa grande profusão de religiões modernas, da Cientologia ao Evangelismo, não estaríamos sendo parte de algum plano bizarro? Ainda mais com religiosos tomando parte da política. Hoje em dia, a maior parte dos países são adeptos da Livre Religião, com Estados laicos, ou seja, independentes de qualquer motivo religioso. Porém, vemos cada vez mais políticos que usam a religião como ferramenta para angariar votos, e já em seus postos, violar o Estado em prol de uma única religião, e não da comunidade.

E tem mais...

A música também é um detalhe à parte. São citados a velha lenda de Robert Johnson, Woodstock, Bob Dylan... O próprio nome do mangá é baseado no maior hit do T-Rex, banda de Marc T Bolan. Isso tudo uma homenagem de um autor que também adora música. Naoki Urasawa tem sua própria banda, com quem toca nas horas vagas. Poucas, já que o autor está sempre trabalhando em dois projetos ao mesmo tempo. E, organizado, ele nunca atrasou um prazo sequer até hoje!

O final de 2006 trouxe muitas novidades para os fãs de 20SS. Pra começar, chegamos ao fim da história dos garotos do século 20... Pra começar, a história dos garotos do século 21! 20seiki Shonen mudou de nome e zerou sua numeração na edição que saiu dia 25 de dezembro. Agora, a história de Kenji e seus amigos continua em 21seiki Shonen, ou 21th Century Boys.

E não é só. Urasawa iniciou os projetos para o filme de 20seiki Shonen, que deve estrear nos cinemas japoneses em 2008. Esse filme com atores deve ser o primeiro de uma trilogia. Ainda não temos muitos detalhes, já que o filme ainda está em pré-produção. Mas é o próprio autor quem está cuidando do roteiro e dos storyboards. Esse filme promete, não só pela ótima história original, mas por ter a mão do criador.



▸Urasawa

▸Urasawa e seu editor Nagasaki

A relação com o editor.

No Japão, a simples troca de editor pode fazer uma grande diferença no trabalho do autor. No caso de Urasawa, é quase uma simbiose. Sua relação com Takashi Nagasaki, seu editor desde Pineapple Army, é estritamente profissional, porem, gerou os grandes sucessos que o autor soltou ao mundo até hoje. Desde o hit esportivo Yawara! até o thriller Monster, publicado no Brasil pela Conrad, todos os trabalhos que Urasawa fez até hoje não existiriam sem a ajuda de Nagasaki.

Ele não apenas avalia o trabalho final, como fazem editores no Brasil. Ele acompanhou os principais passos, opinou e deu liberdade para Urasawa liberar seu lado pessoal nas historias, para que pudesse nascer o toque pessoal que se tornou marca registrada de seus trabalhos. Nagasaki não é qualquer um. Foi um dos últimos editores que cuidou dos trabalhos de Osamu Tezuka, o deus do mangá. Tezuka o considerava um grande editor, logo ele, que detestava falar com editores.

Para Nagasaki, Urasawa é uma continuação do trabalho de Tezuka. A forma de trabalho dos dois é muito parecida e o pensamento, também. Além disso, o autor de 20SS também é conhecido por sua disciplina, o que lhe assemelha mais ainda a Tezuka.

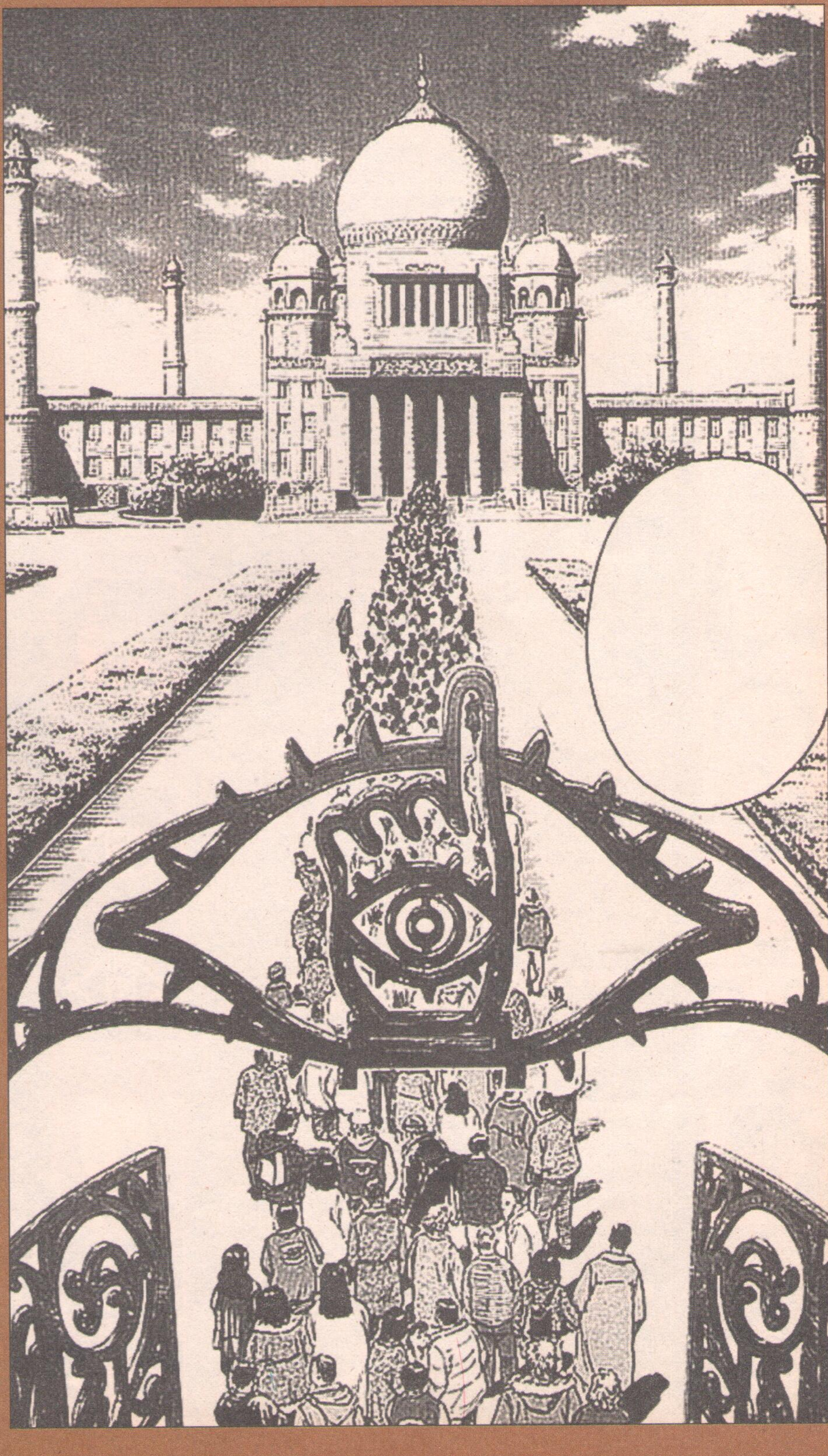
> Takashi Nagasaki saiu de sua editora e agora é autônomo, sendo o primeiro profissional creditado como "Produtor de Mangá".

Nos trabalhos de Naoki Urasawa, não é raro ver nos créditos "contribuição de idéias: Takashi Nagasaki". Isso quando o trabalho inteiro não está creditado como trabalho conjunto dos dois, como no livro spin-off de Monster. Isso porque Nagasaki ajuda muito Urasawa, dando idéias, dizendo o que acha bom ou ruim na idéia do autor. Sem Nagasaki, 20seiki Shonen seria uma história futurista, com um mundo tirado de livros de Stephen King. Dele saíram as idéias que deram tanta profundidade ao trabalho que é considerado o mais importante da carreira de um autor que tem clássicos como Master Keaton, Yawara! e Monster em seu currículo.

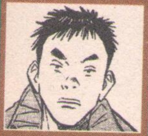
O editor não é um amador. Apesar de não ser um fã de mangá, ele leu muito a respeito, sabe o funcionamento, conhece as técnicas, leu os livros certos. Além disso, é um homem criativo, com as idéias certas para cada cena. Para Urasawa, ele é a peça que faltava para que seus mangás fossem além dos outros mangás. É o laço que fecha o embrulho, dando o último toque que precisava, mas ninguém percebia. O próprio Nagasaki poderia ser um mangaká, mas ele não sabe desenhar, nem tem prazer em contar uma história. É aí que está a simbiose perfeita dos dois, um completa o outro, para assim criarem as impressionantes histórias, que unem grandes idéias à técnica de direção e narrativa. O próprio Urasawa diz: "É como se eu encontrasse a última peça de um quebra-cabeça".

Takashi Nagasaki saiu de sua editora e agora é autônomo, sendo o primeiro profissional creditado como "Produtor de Mangá". E trabalha como tal, ajudando nas escolhas que tornam o mangá melhor, deixando espaço para o autor cuidar da direção e desenhar seu trabalho. Ele confia muito em Urasawa e em seu trabalho. É a diferença que faz uma liderança para um resultado final. Ele não manda. Ele trabalha junto.

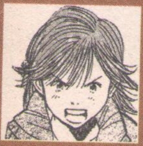
E em nosso país, não faltam somente Tezukas e Urasawas. Falta alguém para acreditar em nossos trabalhos e ao mesmo tempo, nos impulsionar a níveis que nunca imaginamos antes. Alguém que entenda de quadrinhos, na prática, na técnica e nos números, para que não tenhamos mais histórias aleatórias de pessoas inexperientes, e sim histórias que entretenham e possam manter o mercado. Precisamos urgente de um Nagasaki para reforçar o quadrinho no Brasil!



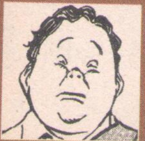
Personagens



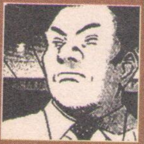
Kenji
Gerente e dono de uma loja de conveniência. Depois que seu pai faleceu, ele tomou conta da loja de bebidas da família e a transformou em loja de conveniências. Moram com ele sua mãe e a filha de sua irmã mais velha, que fugiu depois de deixar o bebê. Quando criança, ele era o garoto popular da turma. Com uma alma rebelde, ele sempre quis mudar o mundo. Por isso, comprou uma guitarra no ginásio e passou toda sua juventude tentando se tornar um herói com uma guitarra na mão. Até a realidade bater a sua porta.



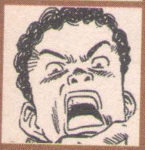
Kan'na
Sobrinha de Kenji, foi abandonada pela mãe. Sempre amarrada às costas de Kenji, Kan'na é uma criança esperta. Sua inteligência é muito alta para uma criança que ainda nem sabe falar. Ela pode ser a chave de muitos mistérios e o início de muitos outros.



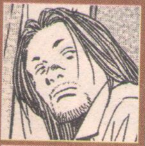
Maruo
O gordinho da turma. Meio medroso e comilão, sempre foi um dos amigos mais próximos de Kenji. Apesar de parecer covarde, ele sempre protege seus amigos.



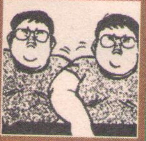
Mon-chan
Um dos amigos de Kenji. Mudou pro exterior a trabalho, mas não tarda a comparecer quando Kenji pede sua ajuda.



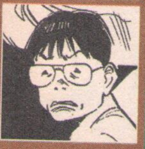
Donkey
Quando criança, Donkey era muito pobre e sua marca registrada era sua toalha e o nariz, sempre escorrendo. Ao crescer, se tornou engenheiro e era técnico em um colégio industrial. Seu suicídio inicia a trama de Kenji.



Occho
Tranqüilão, inteligente, era o líder da turma. Quando cresceu, se tornou um executivo de sucesso e sumiu do país, por algum motivo misterioso.

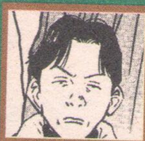


Yanbou e Mabou
Os gêmeos gorduchos. Eles eram os "vilões" durante a infância, sempre praticando golpes de luta-livre nos outros garotos.

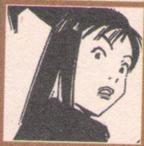


Yoshitsune
Magricelinho, fraquinho e medroso. Sempre ficava com medo das brincadeiras mais ousadas da turma, mas acabava baixando a cabeça e aceitando tudo. Cresceu sem mudar nada. Definitivamente, não nasceu para ser chefe.

Keroyon
Era o malandro da turma. Quando brincavam, ele sempre era o vilão. Seu apelido veio de sua cara de sapo, mas ele não parecia se incomodar tanto com o apelido.



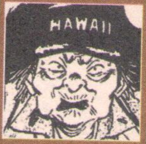
Fukube
Estudou com a turma de Kenji, mas ninguém se lembra muito bem dele. Apesar de tudo, é um dos primeiros a querer ajudar Kenji.



Yukiji
Segurança do Aeroporto de Narita, quando criança, Yukiji era a única pessoa que derrotava os gêmeos Yanbou e Mabou, apesar de ser uma garota. Também era a única garota admitida no esconderijo secreto.

Tomodachi
Amigo, em japonês. É o líder de uma religião secreta e, aparentemente, tem poderes paranormais. Está sempre com o rosto escondido atrás de uma máscara de personagem de mangá e fala através de frases infantis e bordões famosos de sua infância.

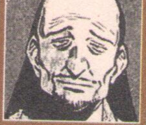
Sadakiyo
O garoto franzino, fraco e tímido da escola. Ele sempre quis ter amigos, mas nunca conseguiu, por causa do trabalho do pai, que sempre o fazia mudar de cidade. Ele sempre quis ser amigo de Kenji e ir ao esconderijo secreto...



Deus
Na verdade, apenas um mendigo com poderes paranormais. Com o tempo, suas visões do futuro que sempre dão certo criaram fama entre a comunidade dos sem-tetos de Tóquio, que passaram a chamá-lo de Deus, mesmo contra sua vontade. Ele vê o que vai acontecer com o mundo.

Koizumi
Uma garota medrosa e supérflua. Sua vida sempre foi perseguir sua banda favorita, até se envolver com os fiéis de Tomodachi.

Junpei Chouno
Neto do lendário detetive Cho-san, conhecido no país inteiro pelo seu faro para respostas. Apesar disso, Chouno não é nem sombra de seu avô, não sabe sentir a maldade nas pessoas e é só mais um detetive do distrito de Tóquio.



Inshu Manjoume
Braço direito de Tomodachi e seu administrador, além de porta-voz. Ele parece saber mais do que sabe, muito mais do que já parece saber.

Mariah
Um travesti de Kabushiki, o bairro vermelho de Tóquio.

Massao Tamura
Um garoto problema, anti-social, que encontra em Tomodachi, seu motivo de viver.

JULHO é o mês da diversão!!

RJ .... 2 dias!

Anime Family 2007

Dias 7 e 8

www.animefamily.com.br

SP .... 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dias!

SEMANA FRIENDS!

Em comemoração ao
aniversário de 5 anos do Anime Friends!

Anime Friends 2007

ARTISTAS INTERNACIONAIS! ★1 ★2 ★3 ★4 ★5

Dias 14, 15, 19, 20, 21 e 22

www.animefriends.com.br

6 Dias! SÁB DOM QUI SEX SÁB DOM

Friends Festival 2007

MEGA BANDAS ★1 ★2 ★3

Dias 16, 17 e 18

www.friendsfestival.com.br

3 Dias! SEG TER QUA

Sci-Fi Friends 2007 · Super Friends Spirits · Yamato Cosplay Cup · Grande Final Circuito Cosplay · Animekê Show · Oscar da Dublagem · Fanzine Expo · Press Start

animekê · AnimEstúdio · Yaoi Connection · RPG Festival · nigaoe

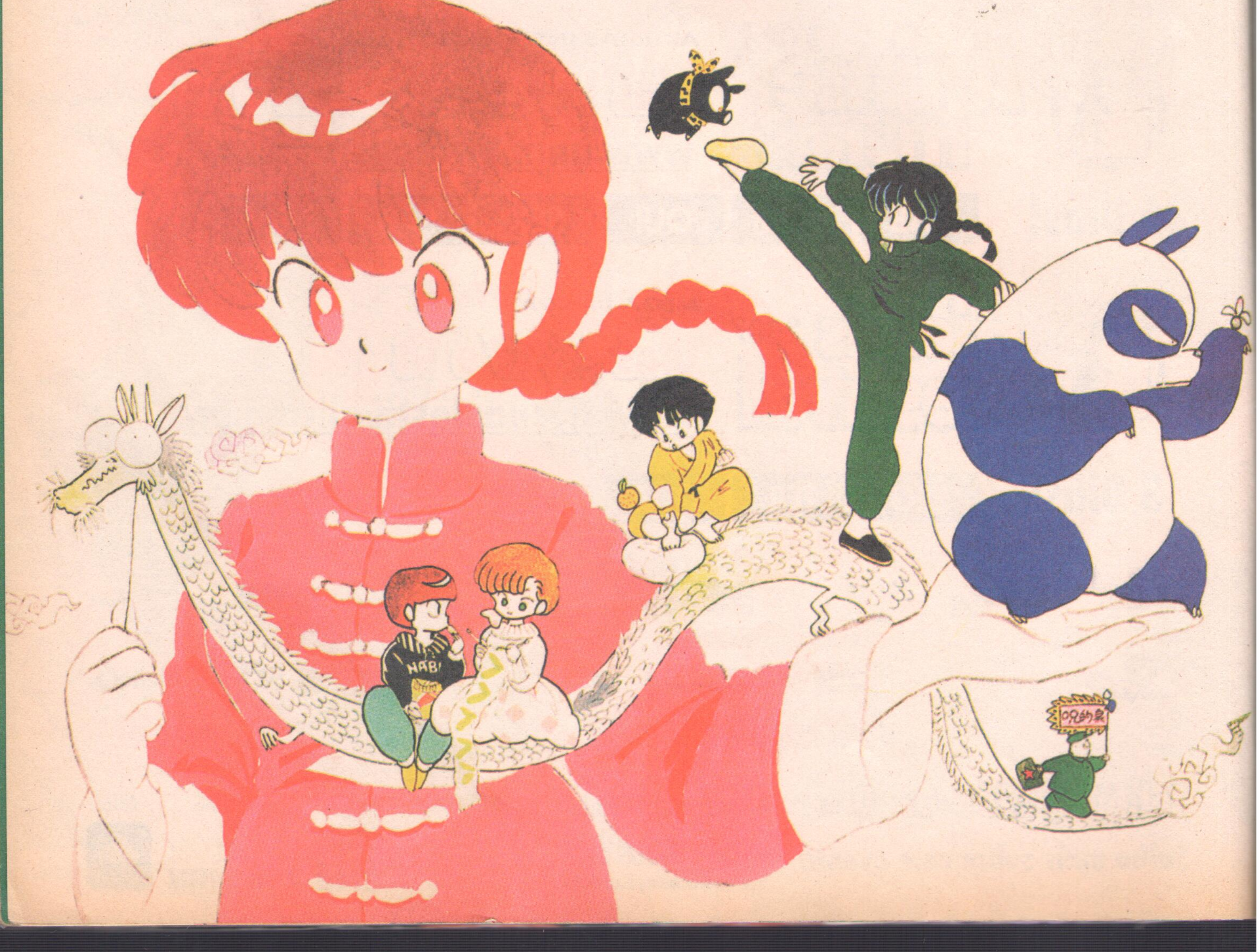
Tel: (11) 3275-0780 DE 2ª À 6ª DAS 9:00 ÀS 18:00

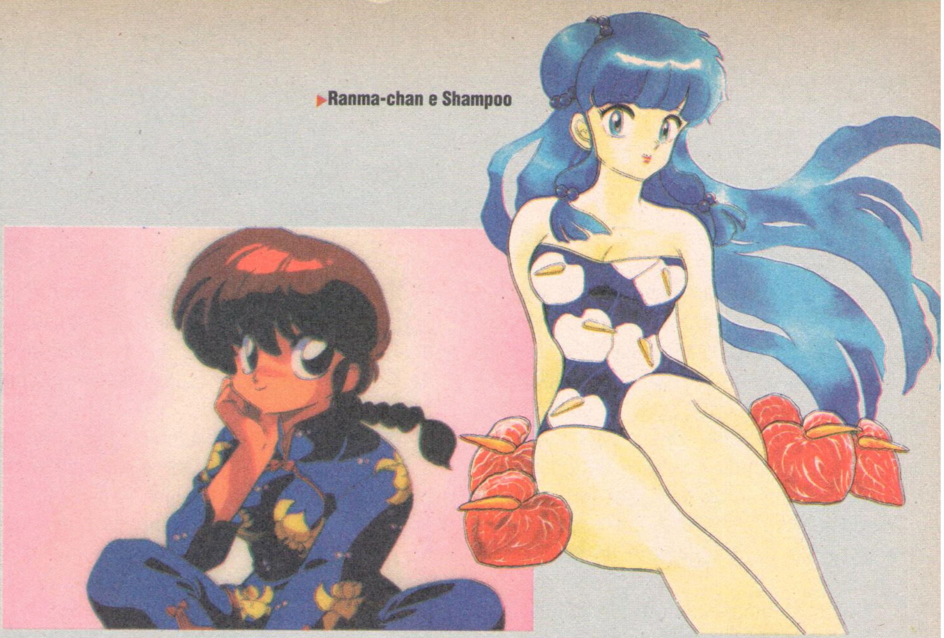
Saiba mais sobre este evento em: ohaYO! www.ohayo.com.br

PROMOÇÃO: YAMATO comunicações e eventos
DESIGN: t² studio
MARKETING: Zen SHIN Propaganda & Marketing
ARTE: areae

Cuidado com as fontes amaldiçoadas

Ranma ½ é um dos maiores sucessos de Rumiko Takahashi, cheio de romance, comédia e aventura. Uma das séries mais consagradas dos anos 80 e 90. Conquista pessoas de todas as idades e gêneros, e sua fama se estende por todo o mundo, inclusive pelo Brasil. *Por Michelle Furtado (Tot Naoe)*





Ranma-chan e Shampoo

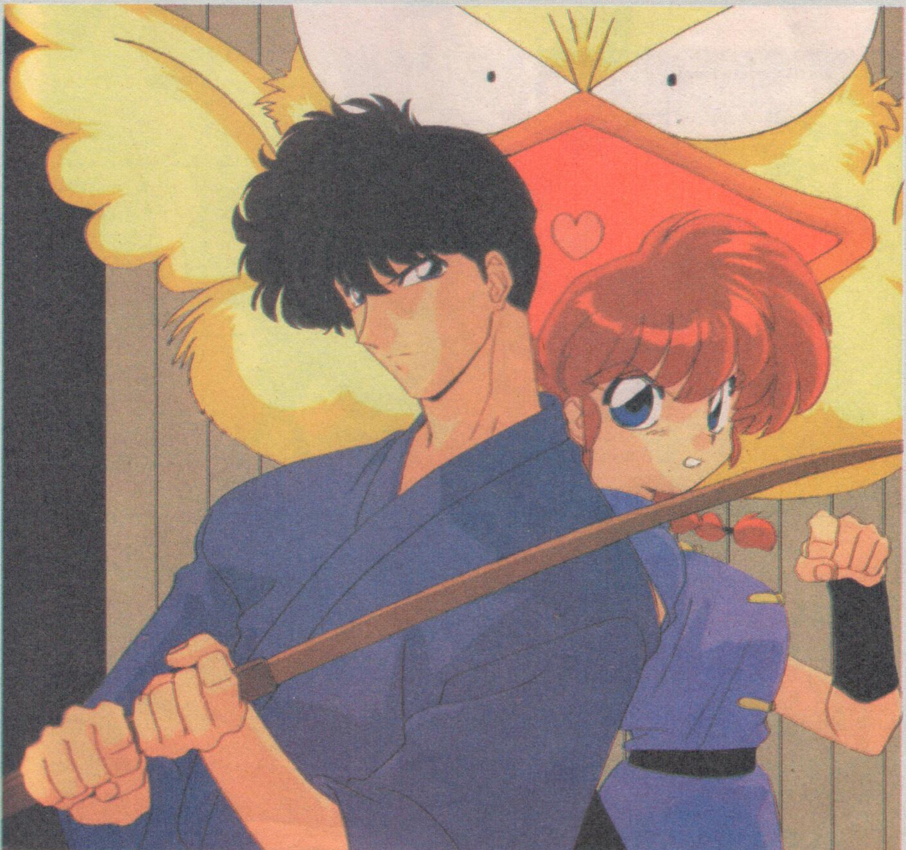
A História

Ranma ½ conta a história de um rapaz chamado Ranma Saotome, de 16 anos, que é um grande lutador de artes marciais. Ele foi treinar na China com seu pai, Genma Saotome, e ambos caíram em fontes amaldiçoadas. Cada fonte tem uma história de uma criatura que se afogou nela há muitos anos, desde então, quem cair na nascente vira um ser igual ao afogado.

Ranma caiu na fonte de uma garota afogada, desde então, sempre que se molha com água fria, vira uma linda menina de cabelos vermelhos; quando molhado com água quente, volta a ser um belo rapaz de cabelos negros. Genma caiu na fonte do panda afogado, desde então se transforma em um panda. Genma volta da China com Ranma e os dois vão morar na casa de Soun Tendo, um antigo amigo de Genma.

Mas a história não acaba por aí. Há muitos anos, Genma e Soun prometeram casar seus filhos para juntar as duas escolas de artes marciais estilo vale-tudo. Soun possui três filhas, Kasumi de 19 anos, Nabiki de 17 e Akane de 16. Quando Genma chega com Ranma no dojo de Soun, estava na forma de panda, e Ranma na forma de mulher. Devido a isso, todos pensam que Ranma na verdade é uma mulher, e ficam desapontados, menos Akane, que odiou a idéia de ter um noivo. Ao saber que Ranma era uma menina, Akane a trata muito bem, e a chama para um pequeno treino no dojo. Ranma vence, e Akane diz que está feliz por Ranma ser uma garota, pois odiaria perder para um garoto. Depois disso, Kasumi sugere que Ranma tome um banho, pois deve estar toda suada.

Ele resiste no início, mas acaba indo. No banho ele se molha com água fria, mas depois vai para a banheira quente e começa a pensar no que fazer, e decide sair do jeito que ele realmente é. No momento em que Ranma se levanta, Akane entra no banheiro. Ela pensa que Ranma é um tarado, mas ele aparece e se apresenta; então, ele e Genma explicam sobre as fontes de Jusenkyo. Akane é a escolhida por suas irmãs para ser a noiva de Ranma. Elas dizem que Akane odeia garotos, e por isso ela tem sorte, já que ele é metade garota. Com o passar do tempo os dois começam a se apaixonar um pelo outro, mas nenhum admite, e brigam quase todo tempo.



Kuno, Ranma-chan e a Fênix - Filme 03

Com o desenrolar da história, vão aparecendo vários personagens como: Kunou, que estuda na mesma sala de Nabiki. Ele é apaixonado por Akane e por Ranma na sua forma feminina, mas odeia o Ranma na sua forma masculina. Ryoga, um antigo rival de Ranma que o seguiu até Tóquio, ele se apaixona por Akane, o que faz sua rivalidade com Ranma aumentar ainda mais. Ele também caiu em uma fonte amaldiçoada e se transforma em um porco. Akane não sabe que o seu porquinho de estimação é na verdade Ryoga, e lhe deu o nome de P-chan. Shampoo, uma amazona da China que veio até o Japão para matar a Ranma mulher e acaba se apaixonando pelo Ranma homem.

Ela também caiu em uma fonte amaldiçoada e se transforma em uma linda gatinha. Cologne, a bisavó de Shampoo, uma senhora muito forte. Ukyo, amiga de infância de Ranma, que voltou para se vingar dele, mas acaba querendo ser sua noiva. Happousai, o antigo mestre de Soun e Genma, um velho tarado que adora roubar roupas íntimas das garotas, mas que possui uma força incrível. Mousse, da mesma tribo que Shampoo. Os dois são amigos de infância e ele é apaixonado por ela. Mousse também caiu em uma fonte amaldiçoada e se transforma em um pato. Kodachi, a irmã mais nova de Kunou, se apaixona por Ranma e não mede conseqüências para conquistá-lo. Muitos outros personagens aparecerão com o decorrer da história.

Ranma enfrentará diversos adversários e se envolverá em grandes aventuras, tudo devido ao grande ciclo amoroso formado, e com sua incansável busca pela cura de sua maldição para virar um homem normal novamente.

O Animê:

O animê de Ranma ½ começou a ser exibido no Japão no ano de 1989. Foi dividido em duas fases: Ranma ½ e Ranma ½ Nettohen. A primeira fase, Ranma ½, também considerada a primeira temporada, teve 18 episódios, e foi cancelado devido à baixa audiência. Mas depois voltou como Ranma ½ Nettohen, com mais 143 episódios, em seis temporadas. Totalizando 161 episódios em 7 temporadas na série de TV, terminando de ser exibido em 1992.

O animê também contou com 3 filmes e 11 OVAs (Original Vídeo Animation). Os OVAs são divididos em 6 OVAs normais, 2 especiais e 3 super, o último foi lançado no ano de 1996.

Nos Estados Unidos, a série de Ranma ½ sofreu algumas modificações na seqüência dos episódios, e os OVA's foram numerados de 1 a 12, colocando o terceiro filme como o OVA 9.

O animê tem muitas diferenças quanto ao mangá, pois ele foi finalizado 4 anos antes do mangá terminar. A maior diferença é quanto ao final, pois o animê não tem um final concreto, no mangá existem algumas fases que não foram colocadas no animê, inclusive a fase do Povo da Fênix, o verdadeiro final da série. Mas mesmo assim o animê é ótimo, fez grande sucesso no Japão e em vários países, e até hoje é um dos animês mais famosos do mundo.

A Autora:

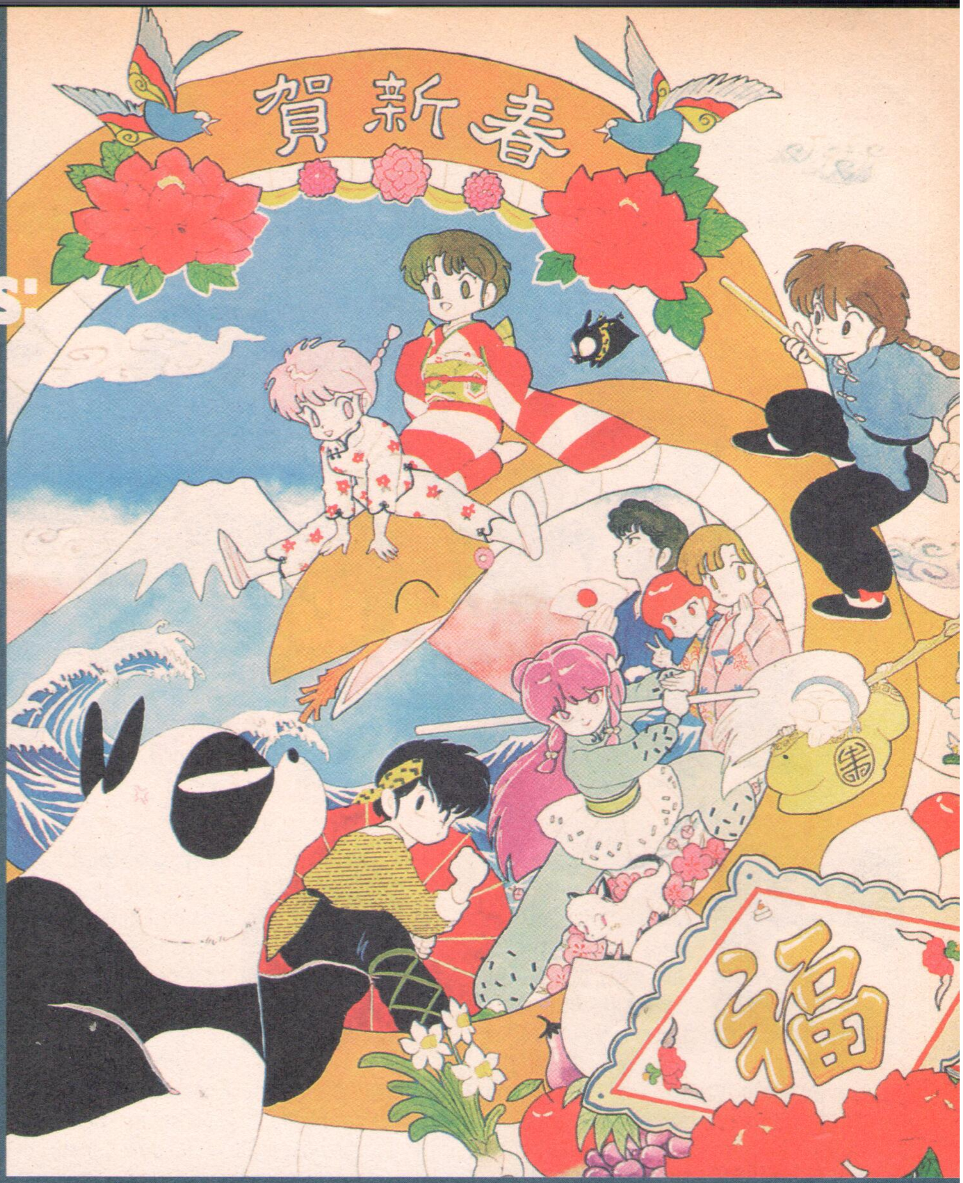
Rumiko Takahashi nasceu no dia 10 de outubro de 1957, em Niigata. É uma das autoras mais respeitadas do Japão. Ela sempre se interessou por mangás durante a adolescência. Durante seus anos na universidade só para mulheres Nihon Josei-dai, ela entrou na escola de mangá Gekiga Sonjuku, onde teve aulas com Kazuo Koike (um dos criadores de Lobo Solitário). O primeiro trabalho profissional de Rumiko foi Those Selfish Aliens, que a fez ganhar o "New Artist Award".

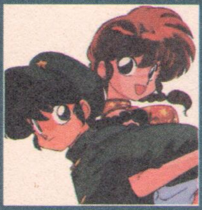
Alguns dos trabalhos de Rumiko são: Urusei Yatsura, Maison Ikkoku, Ranma ½, InuYasha, Rumic Theater, One Pound Gospel, Mermaid Saga, Even If It's Only You, The Grandfather of All Baseball Games, War Council, The Diary of Kemo Kobiru, Reserved Seat, Those Selfish Aliens, When My Eyes Got Wings, Middle Aged Teen e Wasted Minds.

O Mangá:

O mangá de Ranma ½ começou a ser publicado em setembro de 1987, na Shonen Sunday 1987 Volume 36. Desde seu lançamento, até março de 1996, era publicado quase toda semana. O último capítulo foi publicado na Shonen Sunday 1996 Volume 12. Ranma ½ teve 38 volumes e em 2002 foi relançado. Essa nova edição é chamada de shinsoban, e possui o mesmo conteúdo do tankobon original, mudando apenas a capa e contracapa. No Brasil, a obra foi inicialmente lançada pela editora Animangá, que abandonou a série faz um tempinho, informações não oficiais especulam que a Editora JBC tenha adquirido seus direitos.

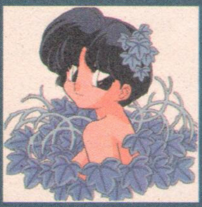
Personagens:





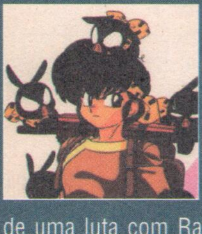
Ranma Saotome

É um rapaz de 16 anos que pratica artes marciais. Ranma foi treinar com seu pai, Genma, na China, onde caiu em uma das fontes de Jusenkyo, então toda vez que se molha com água fria, ele vira uma linda garota de cabelos vermelhos, e quando molhado com água quente volta a ser um belo rapaz de cabelos negros. Ele e seu pai foram morar no Dojo Tendo, onde ficou noivo de Akane, por quem se apaixona. Ele não admite isso para ninguém, mas sempre demonstra ciúmes.



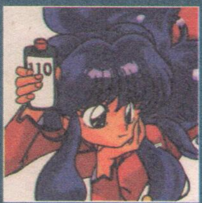
Akane Tendo

É uma garota de 16 anos que pratica artes marciais. Ela não gostava de garotos, pois sempre foi muito assediada no colégio, mas por decisão de seu pai e irmãs, ela fica noiva de Ranma. Os dois vivem brigando, e Akane sempre bate em Ranma. Mas Akane é uma garota supermeiga, e acaba se apaixonando por Ranma. Ela é bem mais verdadeira com seus sentimentos, mas não se declara, pois não tem certeza dos sentimentos dele.



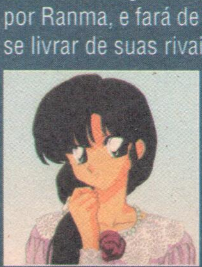
Ryoga Hibiki

É um antigo rival de Ranma. Ryoga não tem senso de direção, e acaba sempre se perdendo. Ele levou 4 dias para chegar no local de uma luta com Ranma, e quando chegou, Ranma já tinha ido para a China. Ryoga o seguiu até Jusenkyo e acabou caindo em uma das fontes, e sempre que molhado com água fria vira um porquinho preto. Ele já tinha raiva de Ranma, pois ele era o motivo dele ter ido à China, mas quando soube que Ranma foi quem o derrubou, e que o pai de Ranma era o panda que quase o comeu, ele teve ainda mais ódio. Akane o "adota" na forma de porquinho, sem saber que na verdade ele é o Ryoga, e lhe deu o nome de P-chan. Ryoga acaba se apaixonando por Akane, o que faz sua rivalidade com Ranma ficar ainda maior. Ele é muito forte, e é alguém que o próprio Ranma considera um rival.



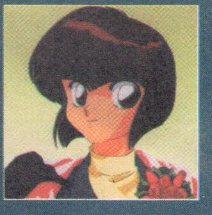
Shampoo

É uma linda chinesa amazona de 16 anos que foi ao Japão para matar Ranma mulher, pois havia sido derrotada por ela na sua vila, mas acabou sendo derrotada por Ranma homem também, e quis se casar com ele. Mas ela descobre que ambos são a mesma pessoa, e volta à China muito triste. Depois, Shampoo retorna ao Japão com sua bisavó Cologne. No tempo em que esteve de volta à China, ela foi treinar em Jusenkyo, e caiu em uma das fontes, então sempre que se molha com água fria, vira uma linda gatinha, o que cria várias cenas cômicas, pois Ranma tem medo de gatos. Ela se apaixona de verdade por Ranma, e fará de tudo para conquistá-lo e se livrar de suas rivais. Ela abre o restaurante Neko Hanten com sua bisavó.



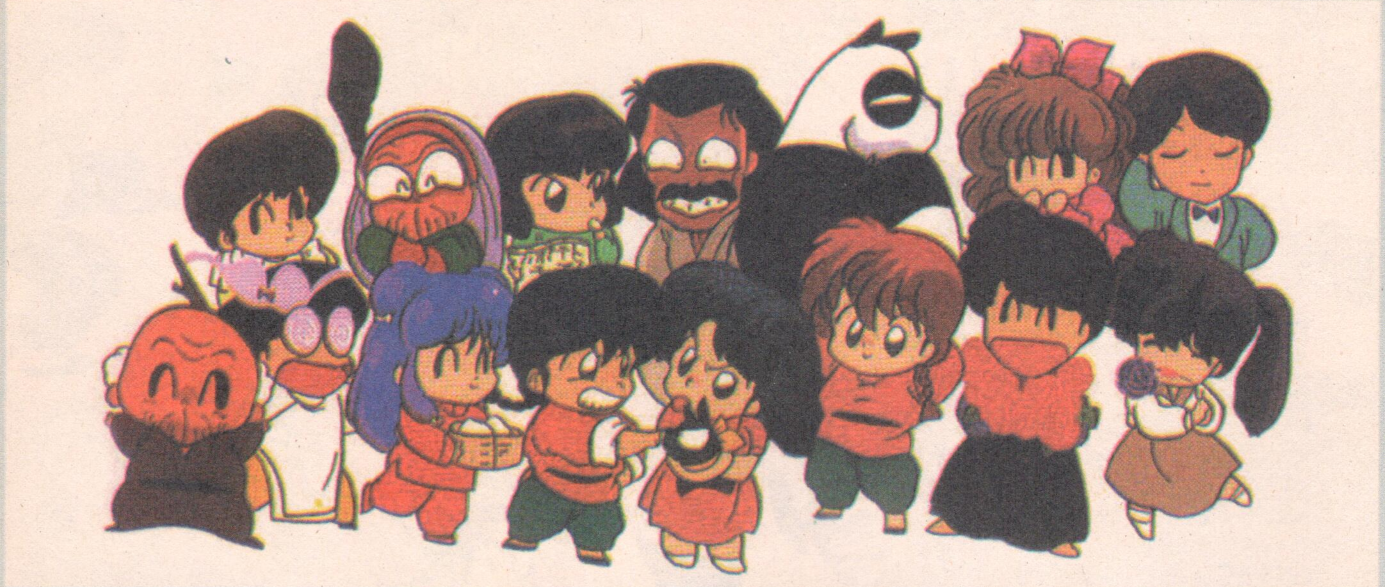
Kasumi Tendo

É a irmã mais velha de Akane e Nabiki, tem 19 anos e cuida da casa, já que a mãe delas faleceu há muitos anos. É uma garota muito meiga, e que adora cuidar da casa. Sempre tenta dar conselhos para suas irmãs, e apóia o pai quando surgem situações difíceis. É o amor de Dr. Tofu, mas nunca demonstrou sentir por ele nada além de amizade. No início da série, Akane tinha deixado seu cabelo crescer para ficar mais parecida com Kasumi, pensando que assim o Dr. Tofu se interessaria por ela.

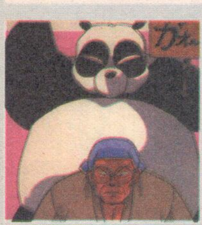


Nabiki Tendo

É a irmã do meio de Akane e Kasumi, tem 17 anos e é da mesma turma de Tatewaki Kunou. Nabiki tem uma grande paixão: dinheiro. Ela vive inventando meios de ganhar dinheiro, como vender fotos de Akane e Ranma na forma feminina, fazer apostas, cobrar pela água quente, vender encontros etc. Nabiki tem uma personalidade bem sarcástica e bem divertida. Gosta de ter do bom e do melhor, e de se divertir com as situações em que Ranma se envolve.



▸A turma em SD. Fofos né?



Genma Saotome

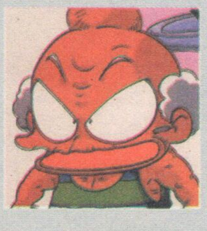
É o pai de Ranma, e também caiu em uma das fontes de Jusenkyo. Sempre que se molha com água fria ele vira um panda. Genma foi morar com Ranma no Dojo Tendo, e o noivou com Akane, filha de seu melhor amigo Soun Tendo. Genma tem uma personalidade bem sarcástica, e gosta de ter uma vida fácil, sem ter que trabalhar, tendo do bom e do melhor. Oferecia Ranma como noivo em troca de comida e dotes, e o Ranma que se metia em confusão. Quando está na sua forma de panda, usa plaquinhas para se comunicar, já que não pode falar. E também costuma usar sua transformação para fugir de situações desagradáveis, agindo como um panda de verdade.

Soun Tendo

É o pai de Kasumi, Nabiki e Akane. Viúvo, criou as três filhas, com ajuda de Kasumi que era a mais velha. Soun prometeu casar uma de suas filhas com o filho de seu melhor amigo, Genma, e então ficou decidido que Akane e Ranma herdariam o Dojo Tendo do estilo vale-tudo. Soun é um homem muito emotivo, chora e entra em desespero muito fácil. Ele teme que a vizinhança descubra que seu mestre Happousai é o ladrão de roupas íntimas, e que o nome do dojo caia em desgraça. Seu maior sonho é ver Ranma e Akane casados, e levando o dojo adiante.

Ukyo Kuonji

É uma amiga de infância de Ranma, tem 16 anos. Ukyo vai estudar na mesma turma de Ranma no colégio Furinkan, pois queria se vingar de Ranma. Ela usa uma espátula como arma, e é uma grande cozinheira. Mas ele sempre achou que Ukyo fosse um garoto — foi uma grande surpresa descobrir que na verdade é uma garota. Quando Ukyo e Ranma eram crianças, Ukyo queria se casar com ele, e o seu pai ofereceu o carrinho de okonomiyaki como dote, Genma aceitou, mas levou só o carrinho, deixando Ukyo para trás, pois Ranma já estava prometido para uma das filhas de Soun. Ranma ficou surpreso, pois ele não sabia disso, e quando Ukyo disse que nunca mais amaria outro homem, ele disse que era um desperdício, pois ela era muito bonita. Então, Ukyo volta a gostar dele, e vai lutar pelo seu posto de noiva. Ela abre um restaurante chamado Okonomiyaki Ucchan's.



Happousai

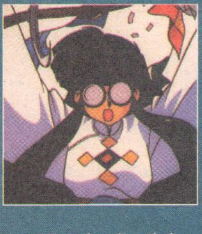
É o mestre de Soun e Genma, e resolve treinar Ranma para ser seu sucessor. Happousai é um velhinho muito tarado, que fica roubando roupas íntimas e shorts das garotas. Ele vive tentando agarrar Akane, Ranma mulher, e outras garotas bonitas. Várias confusões em que Ranma e os outros se envolvem, são causadas por ele. Mas, apesar de tudo, ele é muito forte, e possui uma aura de luta incrível.

Cologne

É a bisavó de Shampoo. Quando Shampoo voltou da China, Cologne também veio para morar com ela, e ajudá-la a se casar com Ranma. Juntas elas montaram o restaurante Neko Hanten. Cologne é muito forte, e conhece várias técnicas antigas. Ela ensina algumas para Ranma e Ryoga, deixando ambos mais fortes. Cologne conheceu Happousai quando os dois eram jovens, e o chama de Happy.

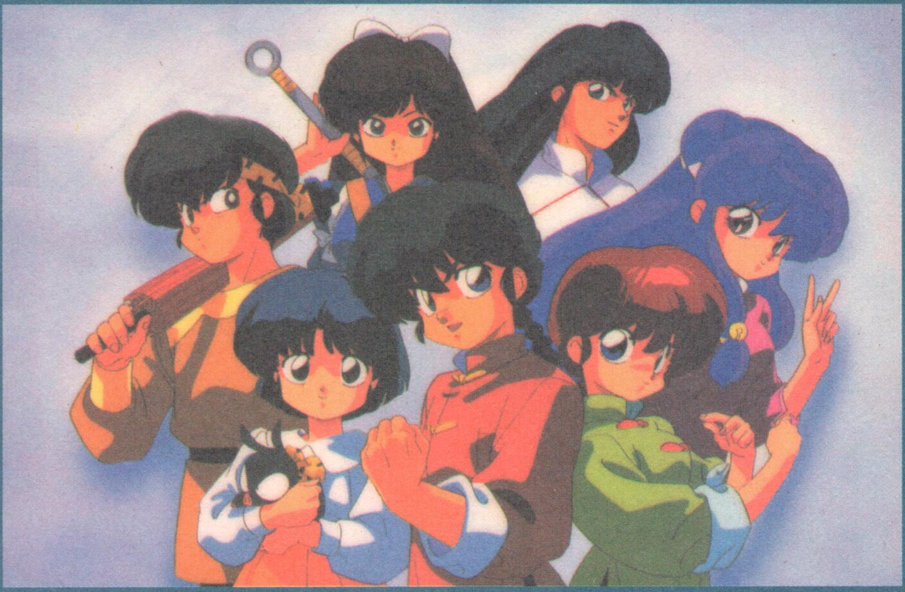
Tatewaki e Kodachi Kunou

São irmãos muito parecidos. Tatewaki, mais conhecido como Kunou, tem 17 anos e estuda no colégio Furinkan. É apaixonado por Akane e Ranma mulher, que ele chama de “garota de trança”, e odeia Ranma homem. Kunou vive desafiando Ranma, sonhando com o dia em que terá Akane e a “garota de trança” em seus braços, mas sempre é derrotado e humilhado. Ele é o líder do clube de kendo do colégio Furinkan. Kodachi tem 16 anos e estuda no colégio feminino St. Hebereke, é a capitã do time de ginástica rítmica, conhecida como a Rosa Negra. Ela se apaixona por Ranma homem, e odeia Ranma mulher. Sempre usa trapaças para ganhar suas lutas, e faz de tudo para ter Ranma para si. E por mais que aconteçam situações em que eles poderiam descobrir que Ranma e “a garota de trança” são a mesma pessoa, nenhum dos dois descobre.



Mousse

Veio da mesma tribo amazona que Shampoo, e também tem 16 anos. Eles são amigos de infância, e Mousse é apaixonado por ela. Mas Shampoo o derrotou quando eles tinham 3 anos, e, de acordo com a lei amazona, as mulheres devem se casar com homens mais fortes que elas. Ele usa óculos de grau muito alto, e sem eles, fica completamente cego, confundindo tudo que está a sua volta. Mousse também foi a Jusenkyo, e logo de cara caiu em uma fonte, então, sempre que se molha com água fria, ele vira um pato. Ele também foi para o Japão, e mora no Neko Hanten com Shampoo e Cologne. Mousse vive desafiando Ranma, para conseguir conquistar e se casar com Shampoo, que o ignora completamente.

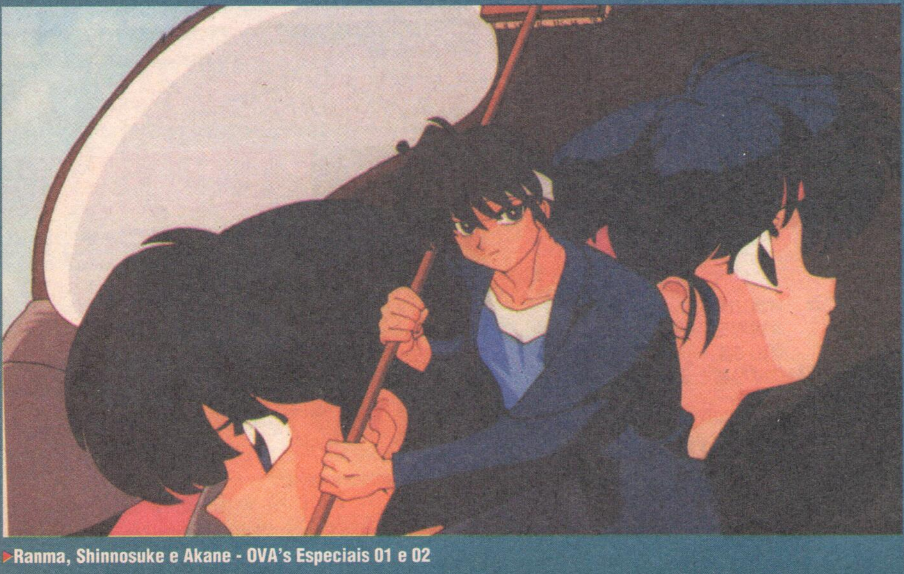


Memorial Book:

Ranma ½ - Memorial Book é uma coletânea de imagens e informações sobre o mangá. Foi lançado inicialmente em 20 de Junho de 1996, e relançado em 10 de abril de 2003, pela editora Shonen-Sunday Graphic. O álbum possui um pôster inicial, com Ranma-chan, Akane, Shampoo e Ukyo. Quando se abre o pôster, o lado de dentro tem uma imagem com todos os personagens do mangá e seus nomes. É dividido em 4 capítulos, que são separados por várias imagens no estilo do mangá. Possui guia de personagens, relações amorosas, volumes do mangá, uma seção falando sobre Rumiko Takahashi, entre muitas outras coisas. Um item imprescindível em uma coleção de Ranma ½.

DoCo:

O grupo DoCo é formado pelas dubladoras de Ranma-chan (Megumi Hayashibara), Akane (Noriko Hidaka), Shampoo (Rei Sakuma), Kasumi (Kikuko Inoue) e Nabiki (Minami Takayama). O nome do grupo foi inspirado na banda CoCo, que também canta músicas de Ranma ½. Foram lançados três CDs do grupo: DoCo First, DoCo Second e DoCo Original Karaoke. Algumas aberturas e encerramentos dos OVAs são vídeos de músicas que elas cantam.



▸Ranma, Shinnosuke e Akane - OVA's Especiais 01 e 02

Músicas:

Aberturas:

Jajauma ni Sasenaide
Little Date
Omoide ga Ippai
Zettai! Part 2
Chikyuu Orchestra
Mou Nakanaide
Love Seeker Can't Stop It

Encerramentos:

Platonic Tsuranuite
Equal Romance
Don't Mind! Lay-Lay Boy
Lambada Ranma
Present
Friends
Hinageshi
Positive
Niji to Taiyou No Oka

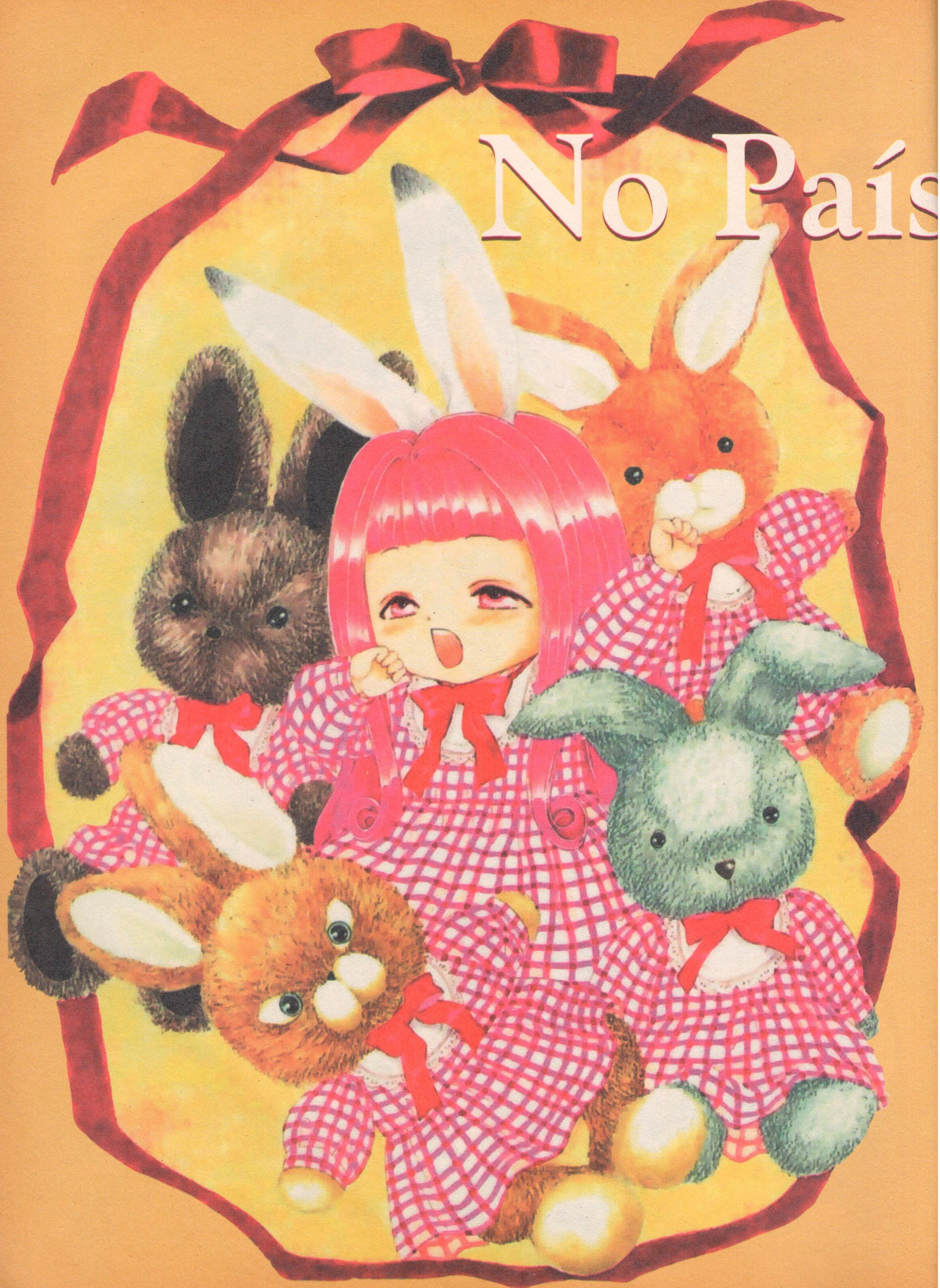
Links:

- Ranma Forever:
www.ranmaforever.totnaoe.com
- Shonen Sunday Museum:
www.websunday.net/museum/no17/no17in.html
- Ranma ½ Perfect Edition:
www.furinkan.com/ranma

E não perca!

Estamos preparando uma matéria pra lá de especial sobre a situação de Ranma no Brasil, desde sua versão adaptada exibida no Brasil, as chances da série pintar em DVD, o andamento do mangá e muito mais. Fiquem de olho!

No País



das Maravilhas

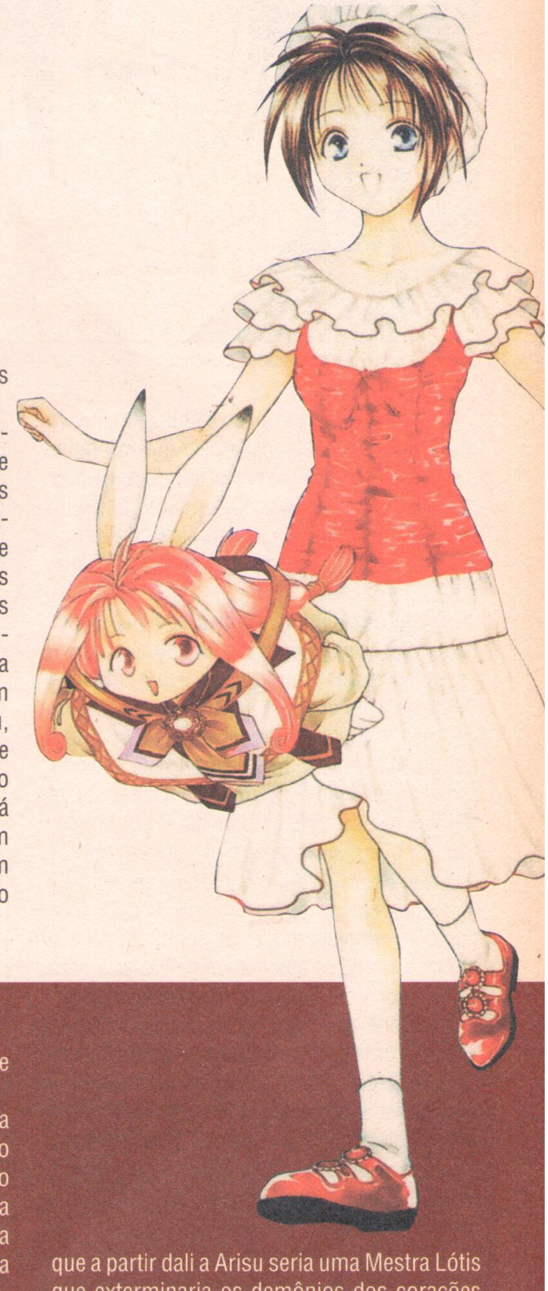
A magia por trás da obra Arisu 19, de Yuu Watase.

Por Sett

Existem sagas na literatura fantástica que tanto nos fascinam que muitas vezes nos pegamos a pensar: "Poxa, isso ficaria legal num animê!" Assim são livros como os de Tolkien, de J.K.Rowling, de Neil Gaiman ou de David Eddings que, para quem teve a oportunidade de ler, sabe o quanto estes autores dão aos seus livros um sentido novo, transformador e mágico à simples junção de algumas frases. Eles deram vida aos personagens de uma forma tão marcante e envolvente, que ficamos felizes mesmo quando aparece uma pequena participação ou menção num mangá ou em um animê.

Algumas dessas obras, como não poderia deixar de ser, são muitas vezes pontos de inspiração ou homenagem para a construção de mangás e animês. E sem sombra de dúvida, uma das obras literárias ocidentais mais citadas e usadas como fonte de inspiração nos mangás e animês é "Alice no país das maravilhas", do inglês Lewis Carrol.

Alice possui vários símbolos que transformam o próprio ato de ler num jogo de esconde-esconde mental, onde procuramos os significados e referências dentro da história. Apesar de algumas pessoas somente verem um livrinho infantil bobo, os mais curiosos enxergam que os dois livros mais famosos sobre a garotinha loira, estão repletos de críticas a uma sociedade hipócrita e repressora do século XIX. Eles também contêm as belas metáforas que o autor criou, recheadas de questões lógicas e jogos de raciocínio, como o xadrez. Por isso, convido vocês a lerem um pouco sobre um mangá que viu em Alice sua inspiração, e também a descobrirem que muitos magakás adoram a história da loirinha que viaja para o mundo das maravilhas.

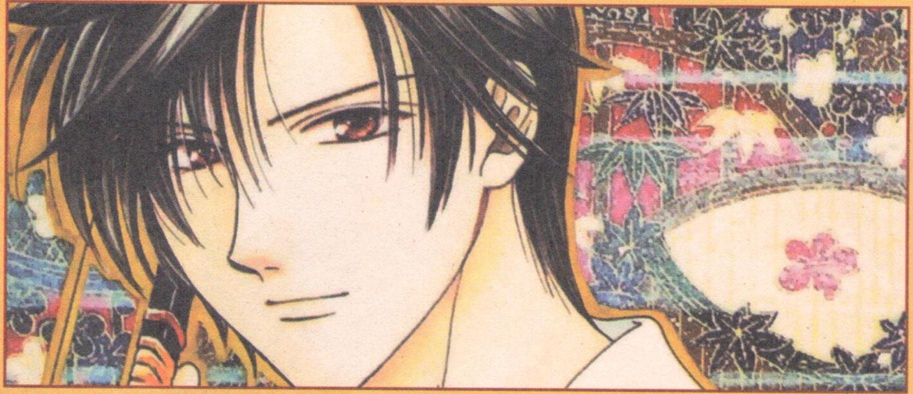


Arisu 19

Arisu (Alice, em japonês) é uma garota de 15 anos com uma vida apagada por ter uma personalidade reprimida e aceitar tudo que os outros fazem sem reagir. Na escola, mesmo com as agressões ou piadas das colegas, não consegue reagir sem ser ajudada por sua irmã mais velha, a popular Mayura Seno. Ela é uma garota carinhosa, simpática, e até bonita, mas como sempre é inevitavelmente comparada à ativa irmã; nunca deixou de ser a sombra da Mayura, de ser a "irmãzinha da Mayura". Em casa, ela é preterida pela Mayura, por esta ser mais bonita, inteligente e viva; até é impedida de criar qualquer bichinho de estimação que tanto gosta, por que a irmã é alérgica.

Um dia, quando ia à escola, Arisu vê uma coelhinha branca no meio da rua, e tomando coragem (finalmente!) corre para salvar o animal de ser atropelado por um carro. Essa coelha acaba se transformando na frente da garota, e se revela numa simpática menininha de cabelos rosa chamada Nyozeka. A menina-coelho fala que na verdade está buscando novos Mestres Lótis, e por Arisu ter salvado sua vida, ela dará um bracelete mágico com a 19ª Lótis, a "Rangu", que significa coragem. E que a partir dali a Arisu seria uma Mestra Lótis que exterminaria os demônios dos corações daqueles que fossem possuídos. Mas lógico que Arisu não acreditou nessa história de magia e demônios e trata de correr da menininha "fantasma" de cabelo rosa.

Logo em seguida, à volta do mundo escuro de Mayura, aparece do nada um rapaz chamado Frey, que é um Mestre Lótis completo e rapta a Arisu dizendo que ele está apaixonado e que vão se casar, mas a garota somente tem olhos para o arqueiro mais disputado do mangá.



▸Kyou, o preferido das garotas do mangá

E como problema pouco é bobagem, nossa protagonista é apaixonada pelo mesmo rapaz que a irmã gosta, mas não somente se cala sobre os seus sentimentos quanto ao Kyou por ser muito tímida, como fica admirando platonicamente o rapaz se exercitar no Clube de Arco e Flecha.

O educado Kyou Wakamiya é o rapaz disputado pelas irmãs Seno. Estudando na mesmo escola das duas, ele também participa do Clube de Arco e Flecha com a Mayura, a irmã da Arisu. Kyou é um jovem órfão de 16 anos, que apesar de ser bom desportista e saber cozinhar, além de ser sempre gentil, é bastante retraído pelos problemas familiares que enfrentou, e o que mais detesta é ver alguém abusar das mulheres. Enfim, o namorado perfeito.

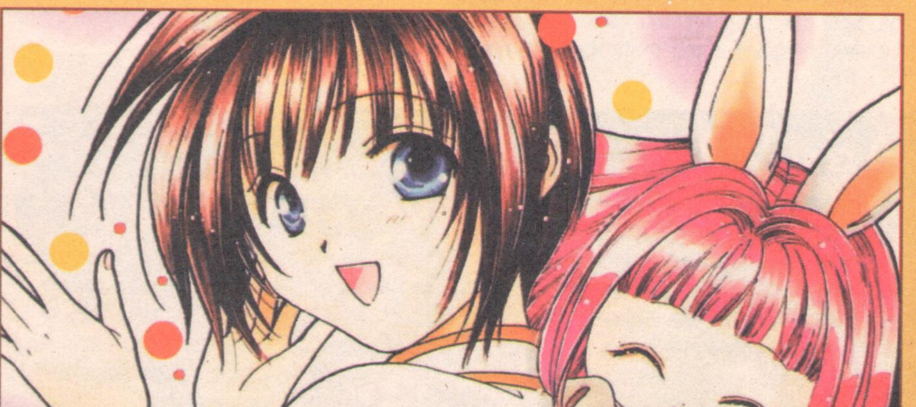
Como era de se esperar Arisu não teve coragem de falar dos seus sentimos para o rapaz, e a irmã se adianta em se declarar para o ele, e somente resta a nossa tímida protagonista incentivar o rapaz, que estava indeciso, a aceitar a irmã como namorada. Mayura apesar de ser alérgica e por gostar muito da irmã, e sem saber ainda que a Arisu está totalmente apaixonada pelo seu galã de arco e flecha, convence seus pais a deixarem a irmãzinha ter um bichinho de estimação. É, sempre me emociono com esse tipo de troca justa que a vida proporciona, enquanto uma fica com o Legolas, a Arisu-de-Calcutá fica com um cavalinho que hobbit monta.

Quando Mayura, por acaso, acaba por descobrir os sentimentos de Arisu por seu novo namorado, resolve arranjar um encontro com Tatsuya, um garoto que estuda no mesmo colégio das duas, já que não quer disputar o Kyou com a irmã. Garota esperta, não? Bem, a nossa protagonista para ter uma chance de esquecer o namorado da irmã, se deixa levar e aceita ficar com Tatsuya. Mas o rapaz aparentemente nunca viu uma mulher na vida, pela forma como no primeiro encontro ele quer examinar bem de perto a desavisada Arisu. Depois disso, as irmãs Seno acabam discutindo e Arisu, que finalmente mostra que tem sangue nas veias, diz que odeia a irmã e deseja em alto e bom som que a ciumenta Mayura desapareça, e para surpresa dela a irmã, como se fosse mágica, literalmente some.

Mayura foi parar na escuridão do seu próprio coração e a única maneira de salvá-la é que a Arisu se torne uma Mestra Lótis completa, aprendendo a utilizar todas as 24 palavras. Enquanto isso, todos na escola comentam e fofocam sobre o desaparecimento de Mayura e quando a Arisu não suporta mais ver os comentários maldosos, alguns até sobre um relacionamento amoroso com o Kyou ser o motivo do desaparecimento, ela consegue entrar na escuridão do coração da irmã. Depois de tentar trazer Mayura de volta, ela fracassa e acaba vendo a irmã ser atraída por um demônio que a leva para outra dimensão. Quando regressa do mundo escuro, ela percebe que todos os alunos da escola ficaram como que paralisados no tempo e não notaram o que aconteceu, com exceção do Kyou e do Tatsuya.

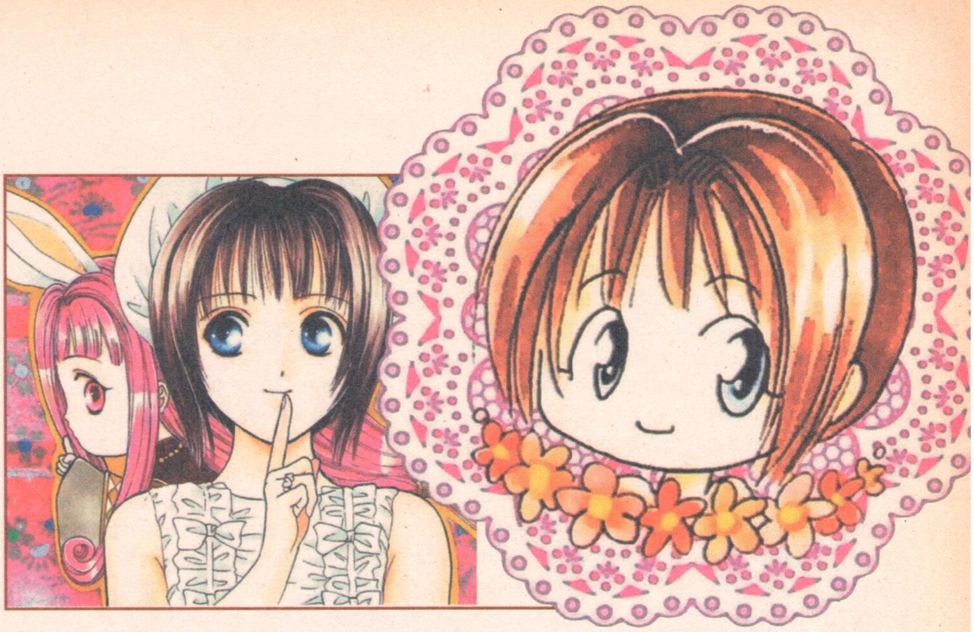
Logo em seguida, à volta do mundo escuro de Mayura, aparece do nada um rapaz chamado Frey, que é um Mestre Lótis completo e rapta a Arisu dizendo que ele está apaixonado e que vão se casar, mas a garota somente tem olhos para o arqueiro mais disputado do mangá. Não podendo voltar para seu lugar de origem, a Escandinávia (o nome dado ao conjunto cultural e histórico dos países formados por Noruega, Suécia, Dinamarca, Finlândia e Islândia), o folgado Frey usa seu charme para ficar na casa do Kyou. Apesar do jeito espontaneamente direto e escandaloso, acaba se tornando amigo do preferido das Seno. Ele, Nyozeka e Kyou, que se descobre também um Mestre Lótis, irão se juntar com a Arisu a enfrentar os demônios para regatar Mayura.

Agora sim, com coragem e decisão, a Arisu vai enfrentar o quê for. Mesmo que seja a língua ferina da Ooishi, uma garota que também é do time "eu amo o Kyou". Ooishi sabe um segredo do rapaz e não vai pensar duas vezes em destruí-lo se não puder ficar com ele.



▸Arisu e a animada Nyozeka

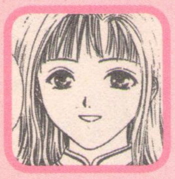
Inspirado na obra do autor de Alice no País das Maravilhas, o mangá Arisu 19 segue seu próprio ritmo e enredo. Ele não vai recontar a história de Alice e nem quero aqui compará-lo com a obra de Lewis, mas mostrar, sim, as inspirações que ele e até outros mangás buscaram no livro como a viagem de uma garota a um novo mundo, onde através do fantástico e absurdo vai rever seus preconceitos e enxergar o mundo "real" de uma forma mais ampla. Mas se você não quiser pensar em nada disso, e ter somente uma boa diversão descomplicada lendo um mangá cheio de romance e aventura, Arisu 19 também vai preencher esses requisitos e agradar em cheio.



PERSONAGENS

Arisu Seno

É uma garota de 15 anos e vive sob a sombra dos outros, nunca dizendo o que pensa com medo de magoar alguém. Ela está apaixonada pelo jovem Kyou Wakamiya e sofre porque sua irmã Mayura se declarou a ele, e ela não teve a coragem de fazê-lo. Arisu é uma Mestra Lótis e tem, ironicamente, a 19º Lótis que tem por significado a coragem. Ela adora animais, em especial os coelhos, mas não pode levar um para casa porque sua irmã é alérgica a pêlos de animais.

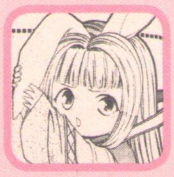


Mayura Seno

Mayura é a irmã mais velha de Arisu. Ele tem a mesma idade do Kyou e freqüenta as mesmas aulas, incluído as do Clube de Arco e Flecha. Ela gosta do rapaz que também é seu melhor amigo e chega a se declarar, mas se morde de ciúmes da amizade de Alice e Kyou, e isso a levará à escuridão interna do seu coração.

Kyou Wakamiya

Um simpático garoto de 16 anos que, com seus 1,81 m de altura vai ser o alvo de disputa das irmãs Seno. Órfão, vive com os tios depois que seus pais morreram, e guarda ressentimentos contra o pai alcoólatra. Além de praticar arco e flecha, ele ajuda no restaurante dos tios. Ele se descobre, depois da volta do mundo escuro de Mayura, um Mestre Lótis da 16ª palavra.



Nyozeka

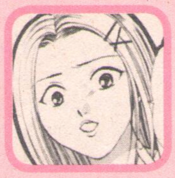
Nyozeka é uma coelhinha que se transforma em uma menininha com orelhas de coelho e cabelos cor-de-rosa, mas pode também aparecer como um bichinho de pelúcia. Depois de salva pela Arisu se mostra como a pessoa que busca novos Mestres Lótis. É com certeza o desenho mais fofo do mangá.

Frey

Frey é uma rapaz que veio da Escandinávia. Ele é um Mestre Lótis completo e com o Kyou vai ajudar a encontrar a irmã da Arisu. Frey ama Arisu e não é nada tímido quanto a se expressar sobre isso, chegando a propor casamento à protagonista quando a vê pela primeira vez. Mas enquanto ela não aceita, ele distribui seu amor para qualquer mulher que goste de um belo escandinavo carente.

Tatsuya Matsujou

Tatsuya estuda na mesma classe que Arisu e é conhecido da Mayura do Clube de Arco e Flecha. Percebendo que ele gosta da sua irmã mais nova, Mayura incentiva um encontro dos dois. Ele é um dos que voltam da escuridão do coração da irmã de Arisu.



Ooishi

Ooishi é mais uma garota que ama o Kyou e fará tudo para tê-lo, mesmo que precise contar o segredo que ele esconde e o humilhar perante todos. Ela é egoísta, fofoqueira, invejosa, e acima de tudo odeia a Alice, pois vê nela uma ameaça.

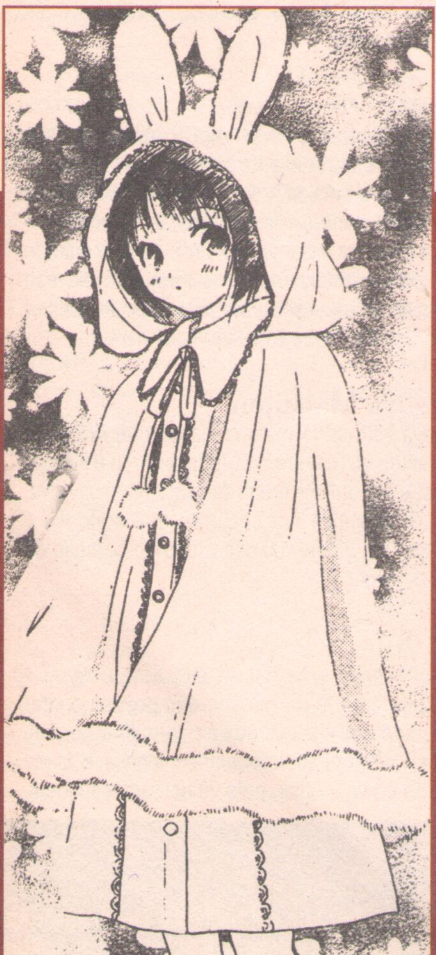
Yuu Watase

Arisu 19 teve seus últimos capítulos publicados em 2001 pela revista Flower Comics, e conta com total de sete volumes. Sua autora é a Yuu Watase, completando em 5 de março 37 anos, ela é uma das mangakás mais famosas no Japão. Seus mangás sempre têm uma grande dose de humor nos momentos mais inesperados e muitos bishounes, ela tem no seu currículo vários mangás de sucesso. Entre eles, Fushigi Yuugi, que segundo o site japonês Nuruwota ga Kiru ficou na 18ª posição na lista dos shoujos mais vendidos de todos os tempos, vendendo 13,8 milhões de mangás na Terra do Sol Nascente. Ele foi publicado no Brasil com o título de Fushigi Yûgi pela editora Conrad. Atualmente, Watase trabalha com Fushigi Yuugi Genbu Kaiden editado trimestralmente na revista Perfect World, que teve seu volume oito publicado em janeiro de 2007.

Os Mestres Lótis

Há muito tempo um grande mestre trouxe palavras que iluminam e formando seus discípulos para que com o domínio destas palavras pudessem ajudar aos que fossem afligidos pela dor da escuridão dos seus sentimentos. Um Mestre Lótis é alguém que luta com o poder das palavras e com elas ajudar as pessoas que têm uma influência maligna dentro de si. Mas os efeitos são maiores se o Mestre Lótis diz as palavras para alguém conhecido e que gosta.

Um Mestre completo tem uma pulseira com 24 contas, como o Frey, e cada um destas contas é uma palavra de poder, um Lótis. Cada palavra somente pode ser empregada uma de vez cada. As 24 palavras têm os seguintes significados: amor, verdade, bênção, paixão, sabedoria, justiça, defesa, esperança, pureza, auto-sacrifício, perseverança, beleza, paz, cura, amizade, proteção, luz, eternidade, coragem, visão, vida, caminho, libertação e execução.



Lewis Carrol e Alice

Charles L. Dodgson ou Lewis Carrol, o autor do livro "Alice no País das Maravilhas" nasceu em Daresbury, no dia 27 de Janeiro de 1932. Formou-se como matemático na Universidade de Oxford em 1855 e depois trabalhou como professor na mesma instituição, até 1881.

Escreveu livros que refletiam sua paixão pela matemática, mas destacou-se com os livro de lógica. E em suas noites de insônia fez produzir jogos capazes de testar a razão e fascinar estudantes ou simples leitores.

Foi como professor que conheceu Henry Liddell, pai de três meninas - Alice, Lorina e Edite. Alice Liddell apesar de ser o contrário, tanto no físico como na personalidade da loirinha Alice, ela foi realmente à inspiração para construção do livro que, posteriormente, com seu sucesso, geraria tantas músicas, peças, filmes e quadrinhos em sua homenagem. Alice no País das Maravilhas foi publicado em 1865, quando C.Dodgson adotou o pseudônimo de Lewis Carroll para suas as obras literárias. Charles Lutwidge Dodgson que também foi fotógrafo e as fotos mais conhecidas das irmãs Liddell são da autoria dele. Após o sucesso de Alice escreveria também uma outra história com a menina, Alice do Outro Lado do Espelho (1872) e faleceria a 108 anos, no dia 14 de janeiro de 1899 em Guilford, Inglaterra.

▸**As irmãs Liddell: Edite, Lorina e Alice**

O Tempo das Maravilhas

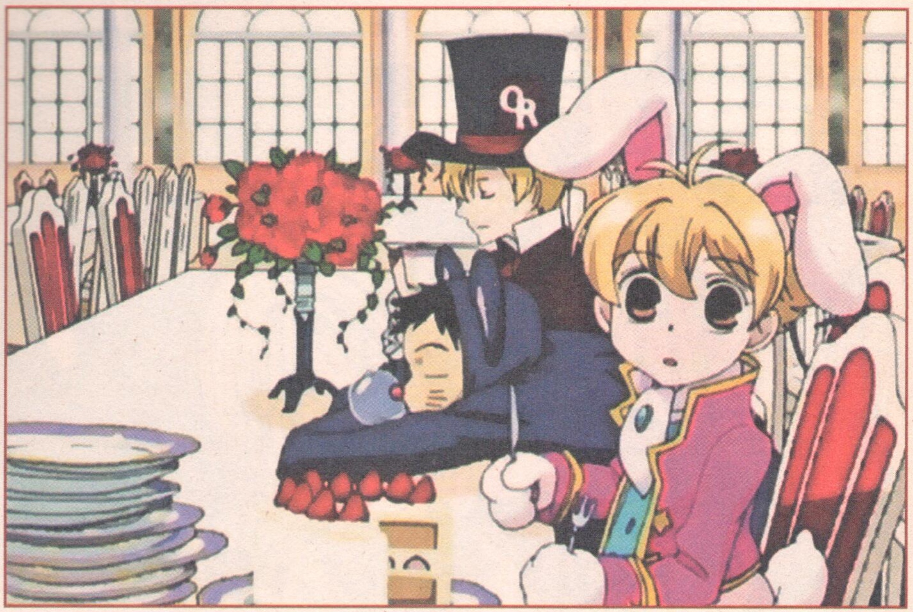
Quando assisti a versão da Disney de "Alice no País das Maravilhas" e em especial à cena do chá com o Chapeleiro Maluco pensei que era a coisa mais transgressora, no melhor termo da palavra, que eu já tinha visto. Bem, na verdade, com a pouca idade que tinha quando assisti, meu primeiro pensamento foi que a idéia de comemorar os desaniversários (os dias em que não fazemos aniversários) era genial. Mas o germe da loucura questionadora do mundo de Alice permaneceu incubado em mim, mesmo eu não entendendo as simbologias da história naquele momento.

Um dos pontos que a Watase aproximou da idéia do livro é quanto à noção do tempo, ou mais especificamente onde ele se desenrola a ação da protagonista. Arisu resolve seus problemas não no tempo "real", mas ela e os outros Mestres Lótis são projetados para outra "dimensão", onde o transcorrer do relógio normal não é primordial. Os personagens do mangá assim como Alice estão presos no duro e enferrujado tempo, e por isso precisam de outro lugar no tempo para curar suas feridas e aprender. Esse mesmo tempo que o coelho da história de Lewis sugere que devemos colocar manteiga no relógio (tempo), ou mais claramente, torná-lo mais flexível e menos preso a horários, idéias preconceituosas ou preocupações desnecessárias, para que o tempo possa aceitar não somente o fantástico, mas também o absurdo.

É nesse tempo das maravilhas que os protagonistas irão ter que aceitar que muitas coisas não podem ser resolvidas pela racionalidade, e por isso a Arisu pode levar horas lutando, mas as pessoas do tempo "normal" não percebem nenhuma mudança. É nesse tempo que nos perdemos quando lemos um livro, vemos um filme ou nos emocionamos ouvindo uma música, para depois de "acordamos" termos aquela sensação maravilhosa que visitamos outro mundo.

Além da velha e correta noção de que as palavras têm poder, e que aqueles que detêm a comunicação, incluindo a Internet, são os que comandam. A Watase também fala figurativamente sobre o que acontece quando, mental ou fisicamente, nos torturamos ou somos pressionados para sermos "o cidadão perfeito", tão comum no Japão e em outros países. Assim é a Arisu, que prefere se anular para não prejudicar a "ordem natural" das coisas e da sociedade, a participar se posicionando criticamente.

▸Tamaki, Mori e Honey (Ouran High School Host Club)



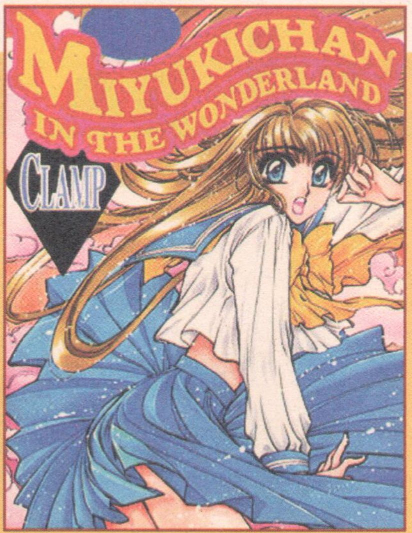
Outras Arisus

Muitos seriam os animês e mangás que usam os personagens ou mesmo parodiam a obra do Lewis Carrol que eu poderia citar aqui, mas será mais proveitoso nos determos nos trabalhos dos mangakás mais conhecidos do leitor brasileiro para perceber o quanto essa obra é admirada.

O grupo Clamp é possivelmente o mais evidente dos admiradores da história. Nos seus mangás existem duas obras, ainda não publicadas no Brasil, que se destacam: "Clamp no País das Maravilhas", e o mangá one-shot "Miyuki-chan no País das Maravilhas" onde as famosas mangakás fizeram uma paródia pervertida, com um clima yuri (romance entre garotas) e ainda gerando também um animê com dois episódios. Além disso, foi produzido um clipe de 4 minutos chamado "Clamp no País das Maravilhas" com os personagens dos mangás das garotas Clamp produzidos até 1994, e outro a ser lançado este ano com os personagens do mangás criados entre os anos 1995 e 2006, com o título de "Clamp no País das Maravilhas 2".

Nos animês, vemos Sakura (Sakura Card Captors) ir ao País das Maravilhas no episódio 55. Assim como a magaká Bisco Hatori também expressa sua admiração pela obra no capitulo 15, e depois no episódio 13 de Ouran Host Club, este com o título de "Haruri no País das Maravilhas", apesar de uma Alice tão relutante quanto a Haruri de entrar na brincadeira do livro.

Os shounens também possuem referências a Alice. O 3º episódio do animê Inuyasha, que no Brasil é conhecido como "A Volta Através do Poço-Come-Ossos", teve seu título traduzido nos EUA como "Dentro da Toca do Coelho Novamente", em uma referência à forma similar como a Kagome e a Alice atravessam entre os mundos. Além disso, coincidência ou não, o 2º movie de Inuyasha, "O Castelo das Ilusões Dentro do Espelho" também faz uma provável referência ao segundo livro de Lewis, "Alice do Outro Lado do Espelho".

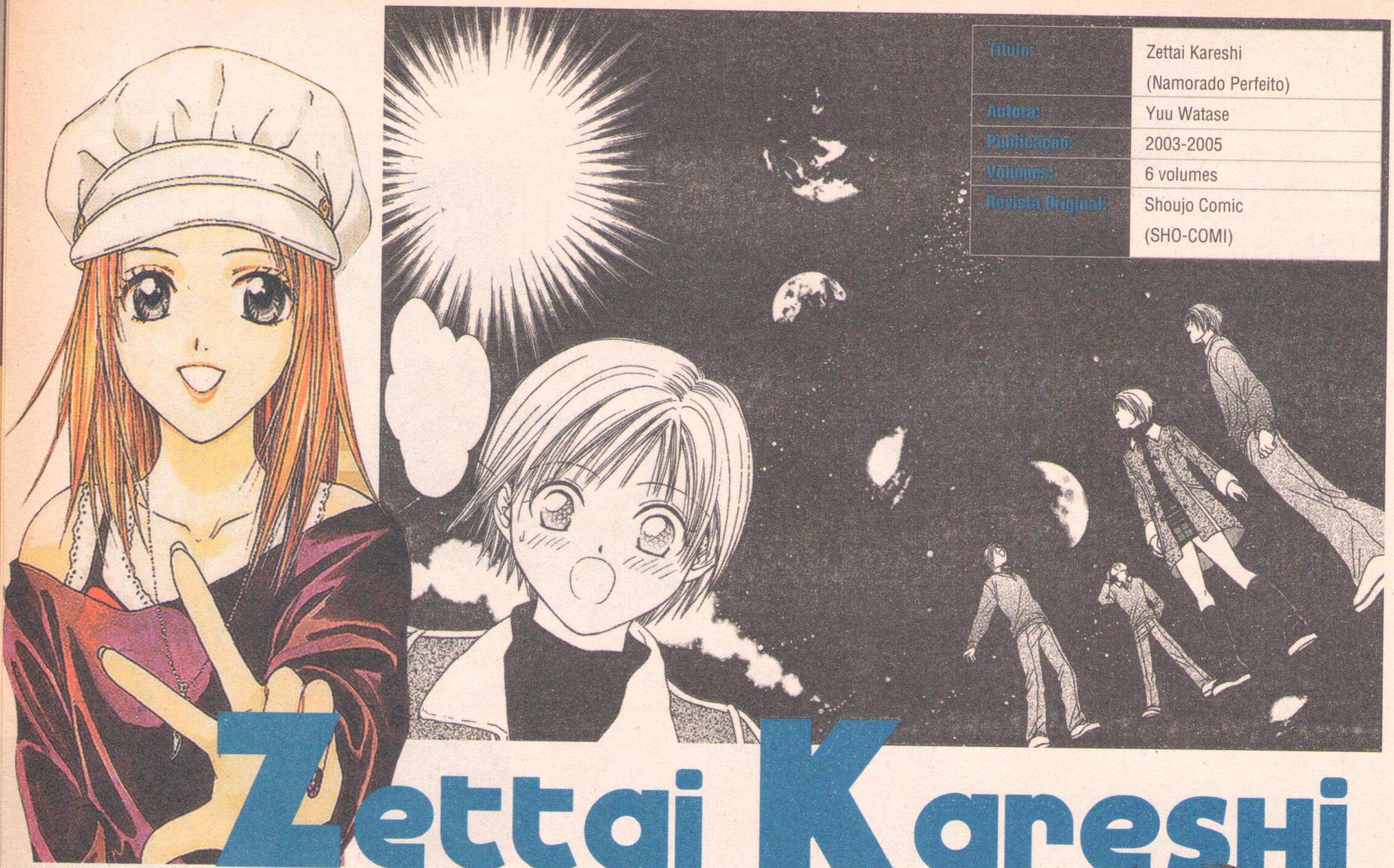


▸Rainha de Copas e Gato Risonho (Disney / 1951)

Por último

Arisu 19 é um mangá de qualidade mediana ao qual facilmente você se acostuma porque seus personagens têm sempre aquele humor e carisma que a Watase imprime às suas obras. A autora caprichou no traço de Arisu e Nyozeka e elas são sem dúvida as personagens mais bonitas, além disso, o jeito desbocado do Frey e a conduta elegante Kyou, formam um grupo muito bom. Apesar de ser um mangá de poucos volumes, junto com Zettai Kareshi e Ayashi no Ceres são os trabalhos mais queridos que a autora produziu. Dizem que a Rainha Vitória gostou tanto do livro Alice que mandou chamar Lewis Carroll e perguntou se ele tinha escrito mais algum, com a resposta afirmativa ela pediu que lhe enviasse todos para que ela pudesse ler. Por isso, façam como a antiga rainha da Inglaterra, enquanto vocês não podem ter todos os animês e mangás que desejam, leiam as histórias de Lewis, afinal se usarem bem o tempo ele pode se tornar amigo e os recompensar.

Por Valéria Fernandes



Título:	Zettai Kareshi (Namorado Perfeito)
Autora:	Yuu Watase
Publicação:	2003-2005
Volumes:	6 volumes
Revista Original:	Shoujo Comic (SHO-COMI)

Zettai Kareshi

Sinopse

Riika Izawa é uma garota sem sorte no amor. Sempre que faz uma proposta a algum rapaz, ela é rejeitada. Para piorar, seus pais saíram em uma longa viagem e ela tem que se virar sozinha e aturar a atitude superprotetora de Soshi, seu amigo de infância. Soshi gosta de Riika, é claro, mas ele não consegue expressar isso muito bem.

Um belo dia, quando estava na fossa, ela encontra um celular tocando em um parque. Era o dono que estava tentando reencontrá-lo e fica muito grato à Riika.

O dono do celular é um sujeito estranho que Riika pensa ser um cosplayer, ele diz que é vendedor e que pode atender um desejo seu. A moça não leva a sério e diz que quer um namorado... Ele lhe dá um cartão com um endereço de internet, Riika acessa o site, trata-se de uma loja virtual que promete o namorado perfeito. A menina não leva a sério novamente, mas faz um pedido, no outro dia recebe em sua casa uma imensa caixa, dentro dela, um rapaz belíssimo, desacordado e sem roupas. Trata-se do namorado perfeito. Afinal, não era isso que ela desejava?

Resenha:

Não esperava que Yuu Watase voltasse às nossas bancas tão cedo. Até imaginava que poderíamos receber outra obra sua, afinal, ela é uma das mangakás mais bem sucedidas do momento dentro e fora do Japão, com revista própria e tudo mais, só que esperava que Ayashi no Ceres viesse antes. Mas sem o animê, que diferença faz? Nem o animê de Fushigi Yuugi apareceu no Brasil ainda, e olha que ele já foi exibido pelo canal Animax, em muitos lugares.

De qualquer forma, foi uma surpresa ver a Conrad apostando em Watase de novo. Sinal que os boatos de que Fushigi Yuugi foi um fracasso realmente não passavam de difamação contra o primeiro shoujo publicado em nosso país! Afinal, que editora iria apostar de novo em alguém que deu prejuízo? Editoras não são casas de caridade...

Não tinha lido quase nada do mangá e corri para retomar a série, afinal, nada mais justo do que fazer uma resenha, e quanto antes, melhor! Zettai Kareshi é uma obra simpática e como tudo mais que a autora faz, assumidamente adolescente. Nada de tentar nos enganar, trata-se de uma comédia romântica com algum drama, mas que nunca se torna tragédia ou pesada demais. Construída com muita segurança, Zettai Kareshi se assenta em um triângulo com uma heroína um pouco insegura, o amigo de infância que nunca conseguiu demonstrar direito o que sente e um robô criado sob medida para ser o "namorado perfeito".

É uma história que guarda semelhanças com duas outras que foram publicadas no

Você terá seis volumes para descobrir, no caminho vai rir bastante e, os mais sensíveis, talvez até derramem algumas lágrimas.

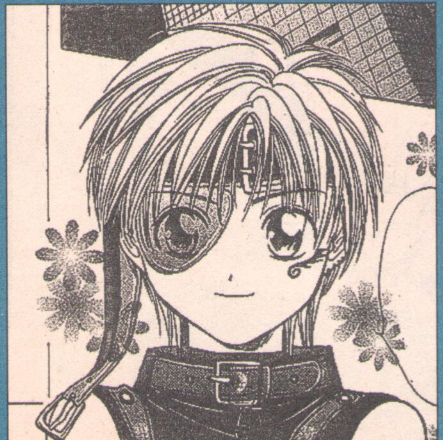
Brasil, Chobits e Video Girl-Ai, sem, contudo padecer de alguns defeitos que percebo nestes outros mangás. Como disse, Zettai Kareshi não finge ser o que não é, não tenta parecer profundo, simplesmente trata dos sentimentos, e oferece um final feliz, passando uma mensagem bem mais adulta do que seus contrapartes shounen. Quando vocês lerem o final, entenderão do que estou falando.

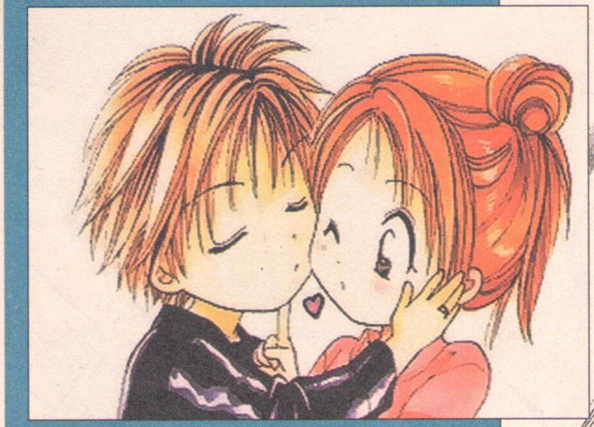
O nome do robô que Riika recebe é Nightly 01 e trata-se de um produto de testes do Lover Shop. Eles querem aprimorar o seu "namorado perfeito" e ganhar muito dinheiro com isso. Riika está fazendo um test drive como pagamento pela sua gentileza com o vendedor. A presença de um concorrente faz com que Soshi, o amigo perfeito, fique morto de ciúmes e declare guerra à Night Tenjo – nome que o robô adota – mas sem muita possibilidade de vencer. Afinal, é possível superar a perfeição?

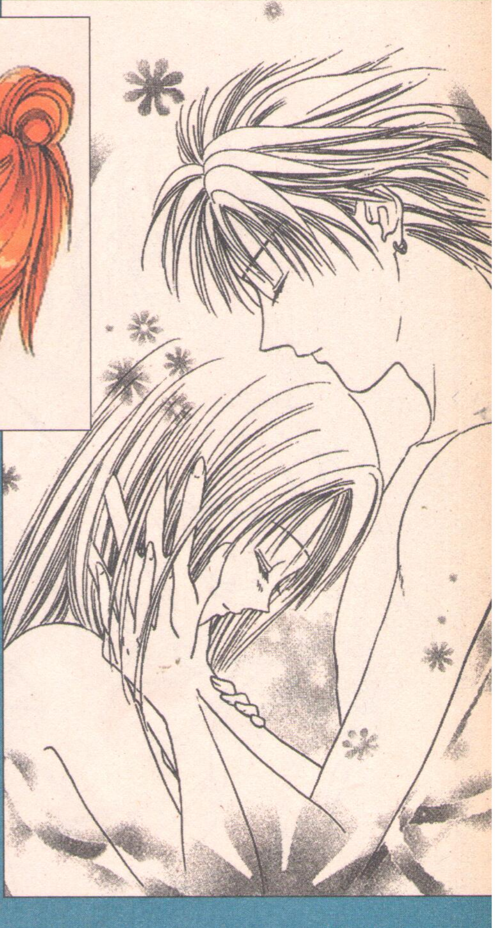
Como disse, Night chegou desligado e a forma de ligá-lo é beijando-o. Pois bem, o beijo é uma forma de fazê-lo identificar a namorada a quem deve agradar e com quem deve fazer sexo... Claro, que nossa heroína não é da mesma opinião. Night é solícito e logo diz que um namorado nunca força a namorada a fazer o que não quer... Seria bom que em outros shoujo mangás da moda as coisas acontecessem deste jeito... Temos então alguns capítulos de aprendizado para o robô e sua senhora.

ótimo humor...

Nesses momentos, Watase mostra bem uma de suas facetas mais afiadas, o humor. A série ganha leveza e dinamismo com as piadas e as situações realmente engraçadas em que o trio de protagonistas se mete. As lembranças de Riika também ajudam a cena dela criança, tomando banho com o pai e este mentindo dizendo que logo, logo, algumas partes que lhe faltavam iriam crescer, foi hilária. E tudo isso porque ela estava apreciando a anatomia perfeita de Night...







Uma coisa que a heroína descobrirá logo é que cada vez que uma pessoa beija Night, seu sistema é "resetado" e ele se torna o namorado de quem o beijou. Esta descoberta faz com que Riika tenha que tomar posse definitiva de seu "namorado perfeito", antes que outra o faça, para isso, deve fazer sexo com ele. Lembram de Chobits? Neste caso, Night é bem melhor do que a Chi... Só que Soshi está lá exatamente para impedir que as coisas entre Night e Riika se tornem íntimas demais.

Outra descoberta indigesta é quanto ao prazo de validade de Night.

Será que robôs duram para sempre? Afinal, ele é uma versão de testes, um protótipo, não um produto acabado. E as coisas se complicam, porque como todo bom robô, neste tipo de situação, Night quer se tornar mais humano, expressar sentimentos de verdade e tornar-se realmente um "namorado perfeito". Será que isso é realmente possível?

Você terá seis volumes para descobrir, no caminho vai rir bastante e, os mais sensíveis, talvez até derramem algumas lágrimas. Afinal, o quê a heroína vai escolher, a realidade ou o sonho? O robô ou o sujeito real? Não sei se vocês assistiram ao filme A Rosa Púrpura do Cairo, mas com certeza a maioria leu Chobits e Video-Girl Ai e sabem muito bem qual o caminho que as fantasias masculinas tomam. Sim, a CLAMP fez Chobits, mas é um quadrinho para garotos em sua forma e conteúdo. Resta saber como o shoujo mangá trabalha a questão com o mangá de Yuu Watase.

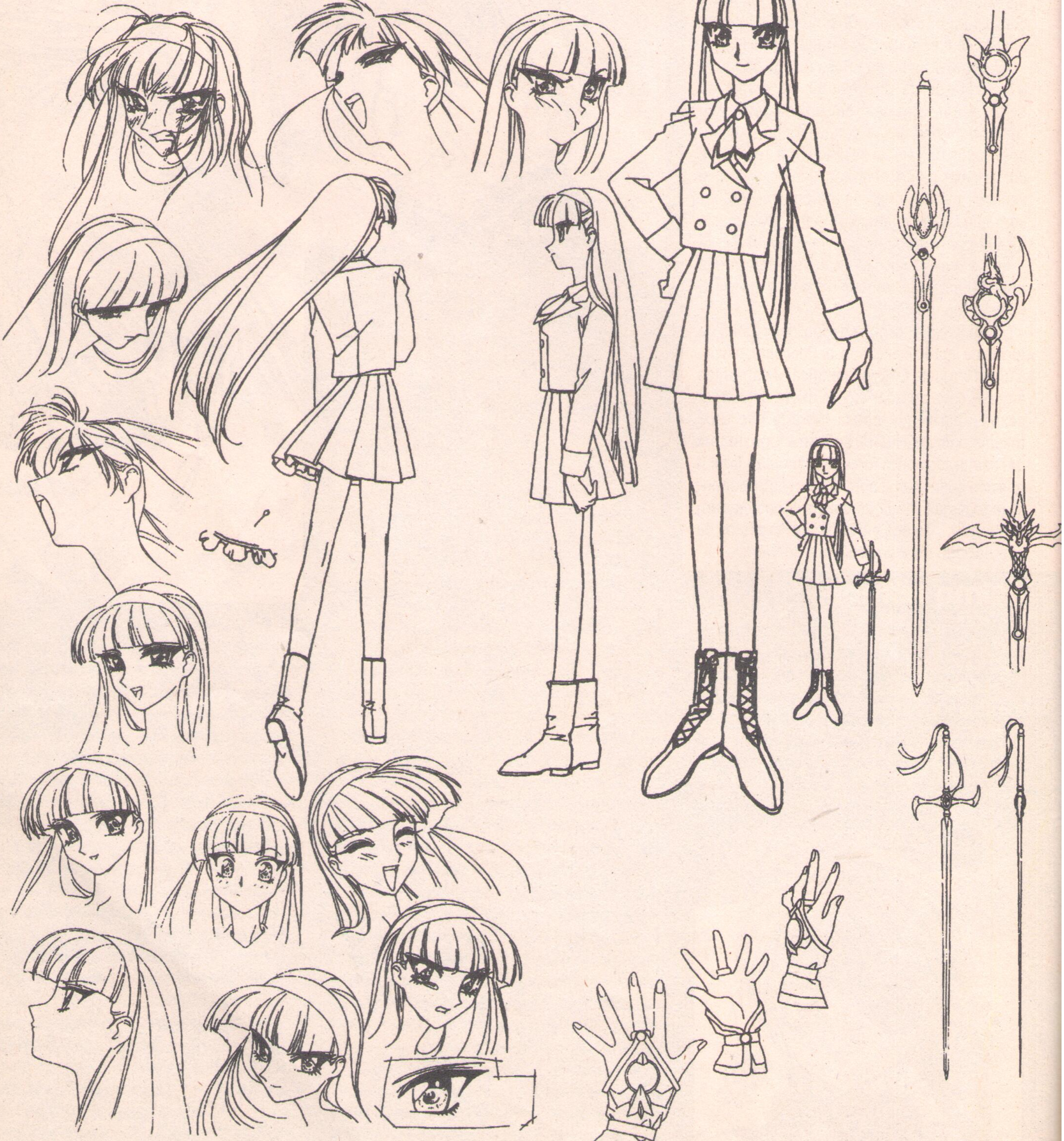
Um ponto a se comentar da Zettai Kareshi é a arte. Watase não estagnou, ela se aprimorou bastante como artista. Seu traço está melhor e sua narrativa, também. Seria muito legal se a série fosse publicada com as imagens coloridas da edição original, pois a autora trabalha muito bem com cores. Não é à toa que Yuu Watase foi responsável pela aula de colorização do manual Shojo Beat Manga Artist Academy. Aliás, é outro livro que poderia sair aqui no Brasil.

De resto, ela continua a mesma Watase, um pouco superficial, um pouco infantil demais em alguns momentos, mas sincera ao construir suas personagens e histórias. Ela parece, no entanto, mas segura, afinal, Zettai Kareshi não foi esticado por pressão dos editores como Fushigi Yuugi. Certamente, a experiência e as vendagens de seu título lhe permitem controlar melhor os caminhos tomados por suas séries.

Zettai Kareshi, assim como Fushigi Yuugi, foi publicado em muitos países com sucesso. A série já foi encerrada nos EUA, na Alemanha, na França, na Itália, na Espanha e em outros países. Acredito que a escolha de Zettai Kareshi vai mostrar que há espaço para Yuu Watase no Brasil. Ela é curta e objetiva, bonita e engraçada, e tem drama na medida certa. A Conrad realmente está mostrando que está interessada em atender aos fãs de shoujo, resta saber o quê mais vem por aí.

Guerreiras Mágicas de Rayearth

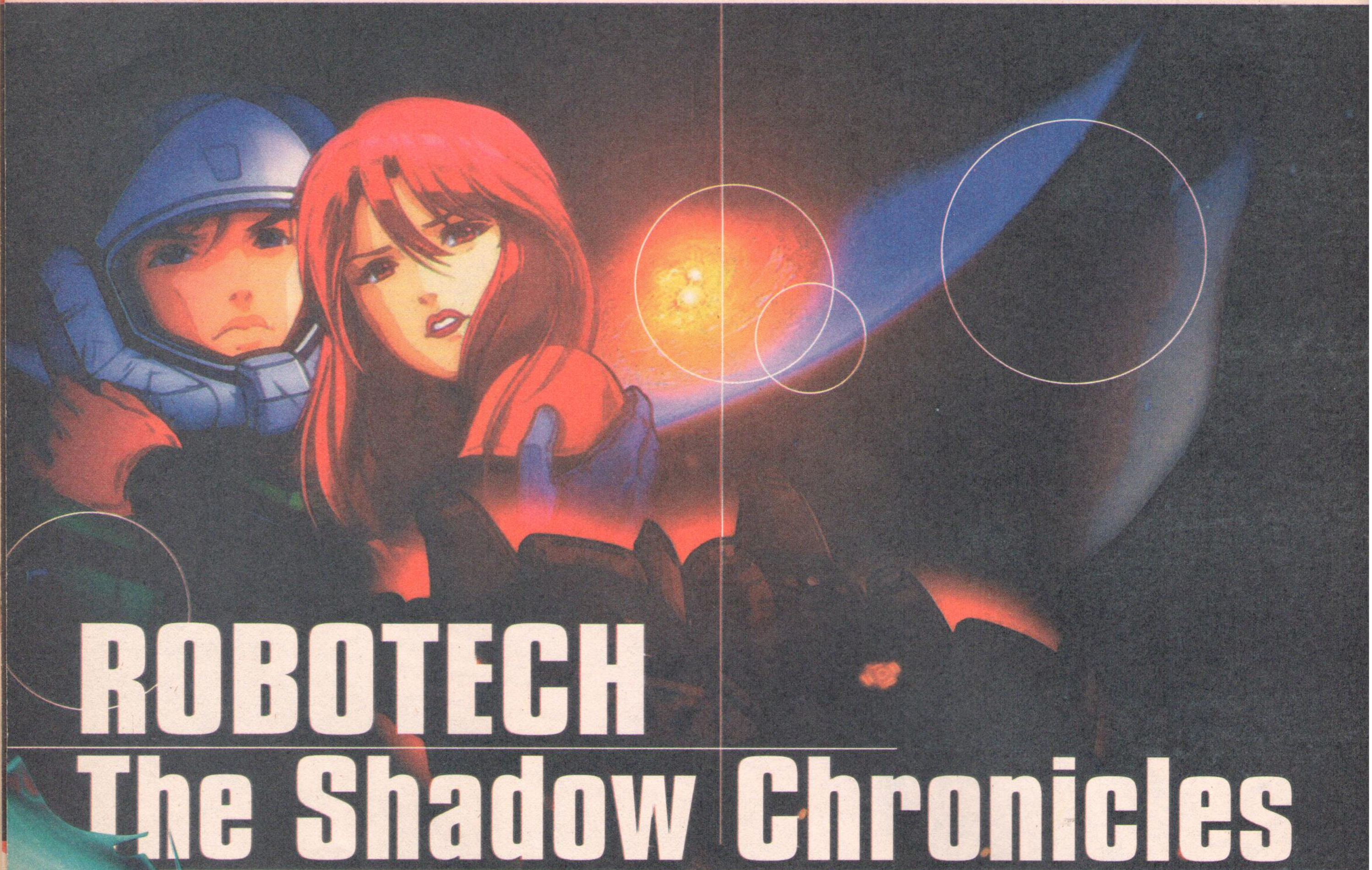
Character Design: Atsuko Ishida



Companhia Rubra • Os maiores Desafiadores da Tormenta
Dragon Slayer
Role Playing Game
Especial Regras Avançadas
Sucessos decisivos! Falhas críticas!
Invente sua própria arma!
você vai precisar!
Gazeta do Reinado
Arsenal está chegando!
Chefe de Fase
diferente!
10 Talentos para
A Noiva do Dragão
Certo dragão com
Game Design
Pense mais em seu público!
Super clássico!
Os White Knights comemoram 20 anos em uma adaptação completa!
Feras à Solta!
6 novos Licantropos
Tome of Battle:
RPG
divertido como
você gosta!
escala
15 ANOS

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Por Alexander Lancaster



ROBOTECH The Shadow Chronicles

Sinopse

MECHA. Após a guerra com os Invids na terceira saga de Robotech, eles partem... mas o seu motivo é simples: está para chegar a raça que destruiu seu mundo natal, conhecida como Crianças das Sombras. Ao lado da belonave Archangel, pessoas marcadas pela guerra que já dura três gerações estão prestes a enfrentar uma guerra maior – uma vez que todos os seus inimigos anteriores sempre foram, apesar de alienígenas, tão humanos em seus sentimentos quanto nós e isso sempre contou para o resultado final. Mas e quando o inimigo é para nós completamente alienígena, em todos os sentidos?

Review

Todo fã de animê das antigas conhece a história por trás de Robotech: ela nasceu da junção de três animês da Tatsunoko (Macross, Southern Cross e Mospeada). Pouca gente, fora dos Estados Unidos, sabe que a série acabou se tornando uma franquia que envolveu, inclusive, uma popular série de livros de ficção científica. Robotech caiu nas mãos do veterano escritor Brian Daley (conhecido por seus livros de Star Wars) e do não tão conhecido, mas competente, James Luceno, que trabalharam juntos sob o pseudônimo de Jack McKinney e foram responsáveis pelos roteiros da saudosa série Galaxy Rangers. "McKinney" adaptou as três séries mais eficientemente do que se imaginava, e o que nasceu como um "universo frankenstein" acabou por ser devidamente costurado, com suas pontas aparadas.

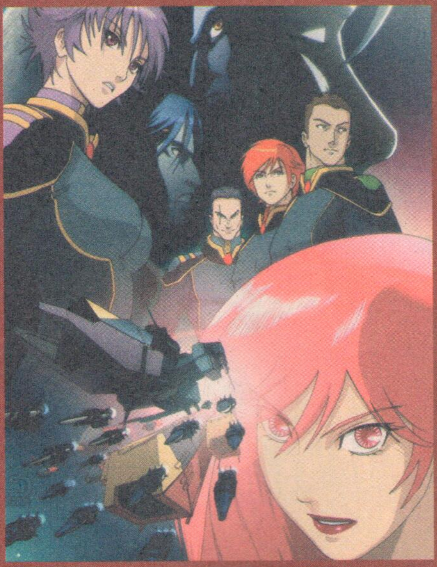
O universo Robotech de Daley e Luceno é coeso e isso garantiu a sobrevida do cenário, que migraria para os games e RPGs. O problema era um só: sair da sombra dos personagens originais. E a Harmony Gold falhou duas vezes nisso. A primeira, com a série The Sentinels, toscamente produzida – e que foi cancelada no segundo episódio. A segunda tentativa seria feita totalmente em computação gráfica, passada no ano 3000, e produziu uma reação feroz dos fãs que expôs a ferida: Robotech virou artigo de nostalgia dos anos oitenta, e seus fãs, em tese, teriam o perfil de trekkers velhos. A solução era óbvia: continuar de onde pararam para preservar a base de fãs, e ao mesmo tempo começar de novo – para tentar atrair uma nova geração de consumidores da franquia.

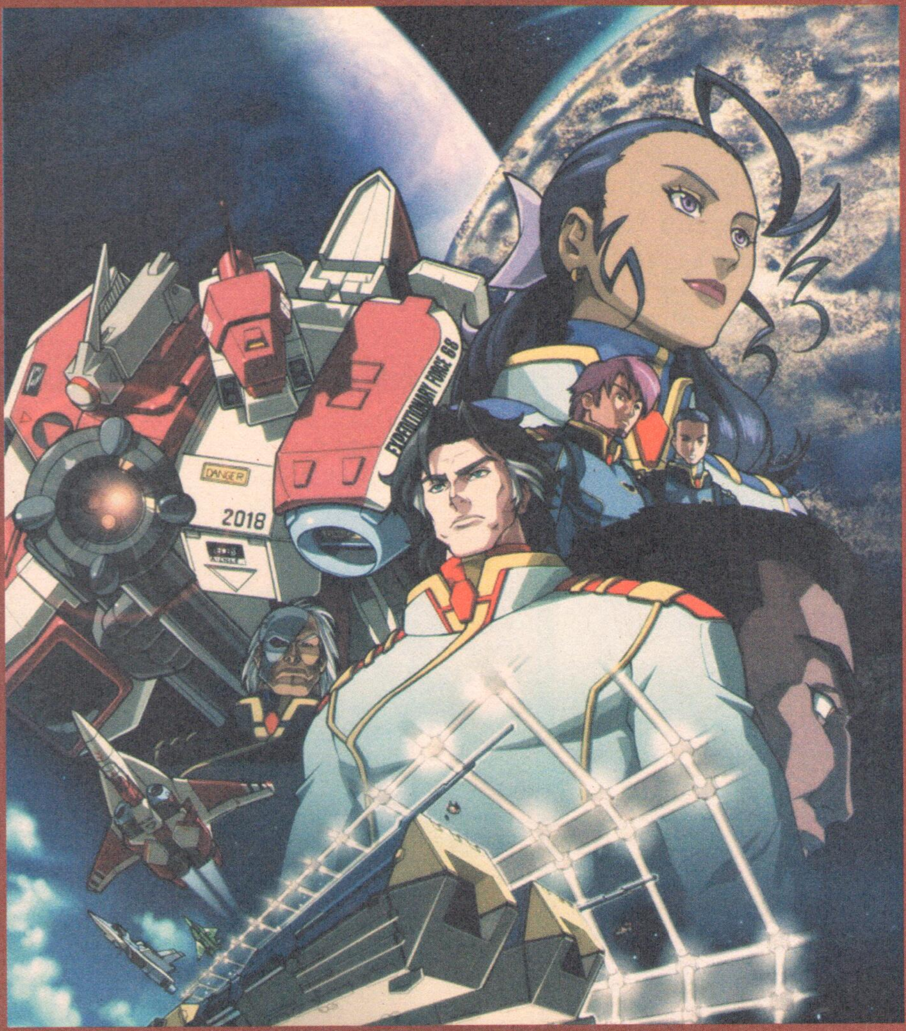
E veio Shadow Chronicles, o longa-metragem lançado este ano após uma espera imensa de quase duas décadas por um novo Robotech, em co-produção com a japonesa Tatsunoko.

Novos Contatos...

A primeira coisa que salta aos olhos é que pela primeira vez em animação percebemos o universo da série como algo uno e consistente. Aceitamos (o agora Almirante) Rick Hunter como parte do mesmo universo que Scott Bernard (o comandante da resistência contra os Invid no terceiro Robotech). A história inclusive começa num remake relativamente rápido do último capítulo da série original, incluindo um dado novo: o motivo da partida dos Invid seria a chegada das Crianças das Sombras, que destruíram o mundo de origem de sua raça. Ariel, princesa dos Invid, decide ficar com Scott Bernard – e as duas linhas de roteiro se costuram, com Bernard se juntando à tripulação da Ícarus, comandada por Vince Grant (irmão de nossa conhecida Claudia, lembram?).

O que temos a seguir enfoca vários núcleos de personagens que virão a se encontrar na





nave-colônia Archangel... e de repente cai a ficha no espectador: Tudo não passa de um longa-metragem piloto de série. Assim, temos uma linha de roteiro feita para que ao longo da exibição sejam introduzidos vários personagens que farão parte da tripulação: O Capitão Grant (que já se destaca por ser um dos mais respeitáveis personagens em um animê) e sua esposa Jean; o casal Scott Bernard e a Invid Ariel, com poderes de teleporte; os pilotos Maia Sterling, filha mais nova de dois personagens de Macross facílimos de identificar e Marcus Rush, cuja irmã era a falecida noiva de Bernard (e que não aceita que este a tenha trocado por uma Invid – a mesma raça responsável pela morte de sua irmã); a andróide Janice, pinçada diretamente dos livros de McKinney e que foi feita com tecnologia conjunta de humanos e dos misteriosos Haydonitas, que se revelam na verdade... oops.

Claro que o filme-piloto leva a um confronto com as Crianças das Sombras, que tomam a dianteira e forçam nosso elenco, devidamente reunido, a participar da batalha que encerra este primeiro capítulo, mas não espere que nenhuma das outras tramas seja resolvida aqui: a função de um piloto é justamente estabelecer o cenário e colocar todos os personagens no seu devido lugar no tabuleiro para que a história possa efetivamente começar. Nesse sentido, o roteiro lembra menos um animê do que uma série com atores que está mais pra Sci-Fi Channel do que para Animax. E isso não deixa de ser interessante. O mix do elenco, que inclui um capitão valente, um oficial que é um grande combatente, uma sexy andróide e uma jovem com poderes alienígenas, reforça essa sensação.

Mas, o saldo é positivo? Bom, curiosamente ao aceitarem suas origens híbridas, o pessoal da Harmony Gold conseguiu o que sempre tentou e jamais conseguiu: se emancipar da sombra do universo Macross e dar sinal de que pode caminhar com sua própria identidade. A animação de personagens é muito boa e os character designs são excelentes – embora Rick Hunter esteja irreconhecível. Entretanto, dizer que a computação gráfica (terceirizada por coreanos) foi irregular é muita bondade: ela é competente ao compor elementos tecnológicos de cenário (como telas de computadores ou painéis de comando de naves); decente ao compor interiores; fraca ao trabalhar mechas designs novos e... desastrosa quando os mecha designs são derivados dos mecha designs originais, como os novos veritechs de Marcus Rush. Nota, os mecha designs são bons, o problema é a animação deles. Se pensarmos que o início e o fim do piloto são tomados por grandes batalhas espaciais, esta foi uma bola fora da Tatsunoko e da Harmony Gold, que recompensaram quase duas décadas de espera por um novo robotech com uma computação gráfica que parece ter saído de um jogo para PC de uma década atrás.

> A decisão de apresentar todos os personagens de uma vez acabou fazendo com que cada um tenha pouco espaço para desenvolvimento psicológico.

Quanto aos personagens, a decisão de apresentar a todos de uma vez acabou fazendo com que cada um tenha pouco espaço para desenvolvimento psicológico. Todas as linhas de roteiro têm potencial dramático, mas o que assistimos é apenas a bola sendo colocada no campo para que a partida comece. Ou seja, eles podem até não ser rasos – mas PARECEM. E a culpa é menos deles do que do formato que um piloto de série exige.

Em todo caso, com todos os seus problemas, não foi um mau retorno – e agora a Harmony Gold/Tatsunoko depende de uma reação positiva para que a série prossiga – e eventualmente essas arestas sejam aparadas. No que depender deste espectador que vos escreve, eles ganharam uma chance. Resta saber qual será a opinião dos demais espectadores.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

MAIS PEDIDOS

**Oi galera do NT,
meu nome e Ítalo
e eu gostaria que
na próxima edição
ou em outra qualquer,
que tivesse uma matéria sobre:
1- FULLMETAL Alchemist
2- Sakura Card Captors
3- Tsubasa Chronicles
Ítalo Careli**

*Ítalo
Aqui é a NT,
Escrevendo em poeminha
Que nem você.
As matérias pedidas
Estão anotadas.
A fila é grande,
Então fique registrado.
Na primeira oportunidade,
Pode crer,
Uma delas na NT você vai ler!*

PEDIDOS

Yo pessoal da NT! ^^ Tudo OK? Meu nome é Kei Kusanagi. Tenho todas edições da Neo e vou continuar comprando! (risos). Vocês poderiam fazer uma matéria destes animês que eu amo muuiiiiitoo? — Onegai Teacher, Onegai Twins, Elfen Lied, Chobits e Star Ocean EX. Ah... Esses animês têm previsão para chegar ao Brasil? Obrigado e continuem com este maravilhoso trabalho. Sayonara ^^

Rafael Santana - yusuke-16urameshi@hotmail.com

Rafael, a fila de matérias é grande, mas assim que possível faremos alguma desses ótimos animês, com certeza. Obrigado por nos acompanhar durante essas edições e que a Neo Tokyo continue agradando! E quem gosta das séries que o Rafael citou, ele pediu para que se comuniquem com ele por e-mail. Fica aqui registrado!

PEDIDOS

**Queria dar parabéns pelo ótimo trabalho, compro a revista desde a 1ª edição. Queria pedir pra vocês uma matéria sobre Samurai Champloo e Noir que são ótimos animês e pouca gente sabe. Valeu, tchau...
Ana – Por e-mail**

Oi, Ana, tanto Samurai Champloo como Noir já tiveram matérias "encomendadas" por vocês leitores e estão na fila de produção (risos). Aliás, você que é fã, está lendo (ou já leu) o mangá de Samurai Champloo? É muito bom! Tá aí uma dica.

EQUIPE NT

**Salve equipe NT! Parabéns pelo grande sucesso! A cada nova edição que chega às bancas, percebo a seriedade do trabalho de vocês, sobretudo quanto à preocupação com a opinião dos leitores, elevando ainda mais a qualidade da revista. Aproveitando o espaço que vocês têm dado a assuntos como a dublagem, ou seja, distantes da nossa realidade, gostaria de sugerir uma matéria sobre o cotidiano da edição da Neo Tokyo. Dessa forma, poderíamos entender um pouco mais acerca do processo de elaboração dessa que, sem dúvida, é a melhor revista do gênero em circulação no mercado brasileiro. Espero ainda poder comemorar com vocês o lançamento da NT100! Abraços, e nunca desistam!
Bruno RM2**

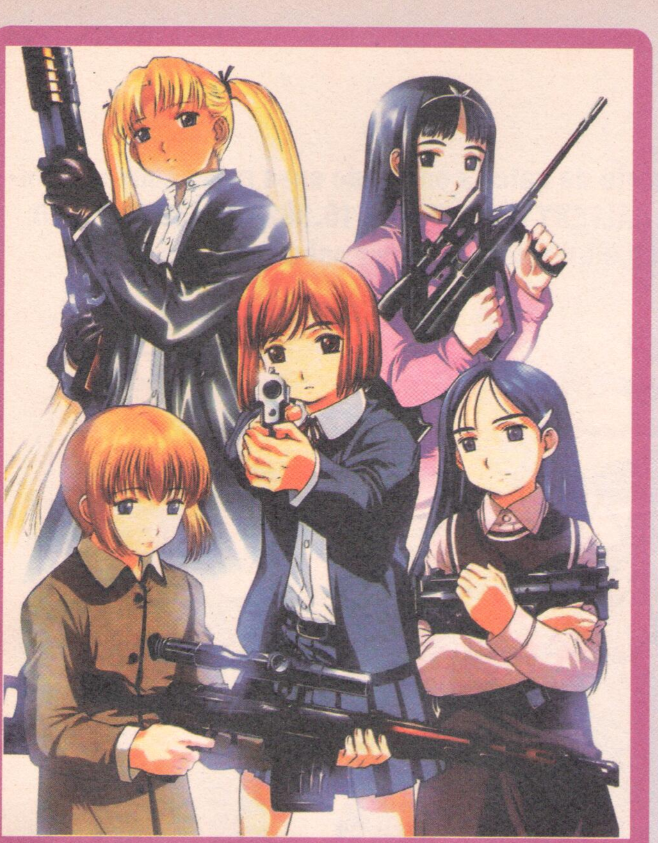
Olá Bruno, tudo bem? Antes de tudo, obrigado pela força e pode deixar que não desistiremos, hehe, somos brasileiros e não desistimos nunca (que horrível!). Bom, mas falando sério, se depender de nós, a NT terá um longo percurso nas bancas. Sobre uma matéria com os bastidores da NT, isso é impossível, pois não podemos revelar nossos segredos. Calma, é brincadeira. O pedido é válido, mas acontece que somos tímidos e preferimos dar prioridade à produção da revista, quem sabe um dia não batemos alguma foto do momento em que a NT tá sendo montada, mostrando a cara de desespero do diagramador Ed Peixoto com o prazo, hehe. Mas pode deixar, vamos tentar mostrar um pouco do lado de cá pra vocês.

HELLO, QUERIDOS!

**Mais um e-mail para atazanar vocês! Gomen, mas... Eu tenho que ir à luta, né?! Oras e oras! Meus pedidos são os seguintes: 1- Trinity Blood! 2- Full Moon wo Sagashite 3- Mars 4- Vampire Knight! Por favor! Desculpem a amolação! Bai! =D
Gabriela Maia**

Hello, Gaby!

Então quer dizer que você já é nossa sócia sempre presente? Veja que, como "Quem espera sempre alcança", eis seu e-mail publicado na NT! Sobre seus pedidos: 1-Anotado 2-Anotado 3-Anotado e 4-Também anotado. Err... Que foi? É só o que podemos falar no momento. Oras e oras! Mas assim que der, faremos matérias dos animês que você sugeriu, com toda a certeza. E não se preocupe que você não amola nadinha, não! Grande beijo!



PEDIDOS!

Olá galera da NT! Antes de mais nada quero dar os parabéns pela a revista! Ah, Fala sério: é a melhor revista de animês e mangás. Moro em Aparecida do Taboado, MS, uma cidade em que quase ninguém sabe o que são animê e mangá. Quero fazer dois pedidos. Primeiro, que publicassem um desenho do animê Gunslinger Girl que minha irmã mandou no ano passado. Sim, eu sei que vocês recebem vários desenhos, mas façam uma forcinha, ela se chama Raquel Fatima Bertachini. Segundo, que vocês fizessem uma matéria sobre Mabuharo e Gunslinger Girl, li uma resenha sobre eles e gostei muito. Muito Obrigada!!!!!!!!!!!!

Osane Bertachini Dos Santos – Aparecida do Taboado/MS

Olá, Osane! Elogios como os seus nos deixam muito felizes, e prontos para fazer o melhor nas próximas edições, valeu! Quanto aos seus pedidos: 1) Tentaremos publicar o desenho, mas há uma fila imensa de ótimos trabalhos, então poderá demorar um pouquinho. Você entende, né? 2) Sugestão aceita, procuraremos mais sobre essas séries e assim que pudermos, faremos as matérias, não se preocupe! Um beijo pra você.

JIRAYA E MUITO MAIS!

E aí galera da NT, tudo certo? Meu nome é Wesley e sou fã alucinado de Hunter x Hunter e queria saber se existe alguma chance da fase das formigas Quimera ser animada, pois essa é a melhor fase do mangá. Queria pedir também uma supermatéria de Jiraya e Winspector, que fizeram parte da minha infância. Bom, é só isso, tchau.

Wesley

Tudo tranqüilo, Wesley, e com você? Os animês e mangás costumam ter algumas diferenças básicas no roteiro, o que é natural nessa transposição. Você pode ler mais sobre Hunter x Hunter na matéria que preparamos nesta edição, é só virar algumas páginas! Quanto a Jiraya e Winspector, eles fizeram parte da infância de muita gente e com certeza merecem uma matéria muito especial!

DÚVIDAS, SUGESTÕES...

A matéria sobre a AIDS ficou bem focada, informativa, mas dá um desânimo pensar que nenhum daqueles mangás chegará ao Brasil. Enfim, tenho algumas dúvidas e sugestões, pode ser?

Dúvidas: 1) Os DVDs de Hunter x Hunter sairão mesmo pela Focus, ou ainda nada confirmado? 2) Que fim levaram os DVDs de Shaman King e Vampire Princess Miyu? Nada mais de novo no front? 3) Alguma novidade sobre os DVDs de Tenchi Muyo? E sobre a versão para venda do movie da Utena?

Sugestões: 1) Depois da matéria sobre Yaoi, poderia haver alguma sobre Yuri? 2) E matérias sobre séries específicas de Yaoi e Yuri? 3) Vocês entrevistaram bastante gente já, e quase todos os responsáveis sobre os mangás no Brasil. Poderiam haver entrevistas com os responsáveis pela JBC e Lumus Editora, já que só faltam essas?

Jonas Bittencourt Binicheski - Ijuí/RS

Fala, grande Jonas! A Valéria realmente manda muito bem em suas matérias, assim como todos nossos colaboradores. Mas vamos deixar de enrolar e vamos às respostas, primeiro das dúvidas: 1 – Sairão sim. 2 – Infelizmente, nenhuma novidade sobre a volta dessas séries em DVD. Shaman King pode pintar por outra distribuidora, mas ainda não há nada certo. 3 – O projeto congelou. Achamos que não serão lançados tão cedo; a versão pra consumidor já foi lançada, faltou um pouco de capricho, mas fazer o quê, né? Avalie antes de comprar. Sobre as sugestões: 1 –Yuri já ganhou matéria em edição anterior. 2 – Séries específicas dentro desse gênero serão produzidas, sim, estamos com algumas quase prontas e outras em análise; é meio complicado escrever sobre tais temas, tem que saber muito do material pra não falar bobagem, né? 3 – Não esquecemos dos nossos amigos da JBC e Lumus não, ambas já estão na pauta e pintarão em futuras edições.

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

AniMinas 2007
Belo Horizonte - MG
05 e 06 de Maio de 2007
http://www.animinas.com.br/

Anime Play 2007
São Paulo – SP
26 e 27 de Maio de 2007
http://www.animeplay.com.br/

AnimeCon 2007
São Paulo - SP
06 à 08 de Julho de 2007
http://www.animecon.com.br/

Anime Family 2007
Rio de Janeiro - RJ
07 e 08 de Julho de 2007
http://www.animefamily.com.br/

Sci-Fi Friends 2007
São Paulo - SP
14 e 15 de Julho de 2007
http://www.animefriends.com.br/

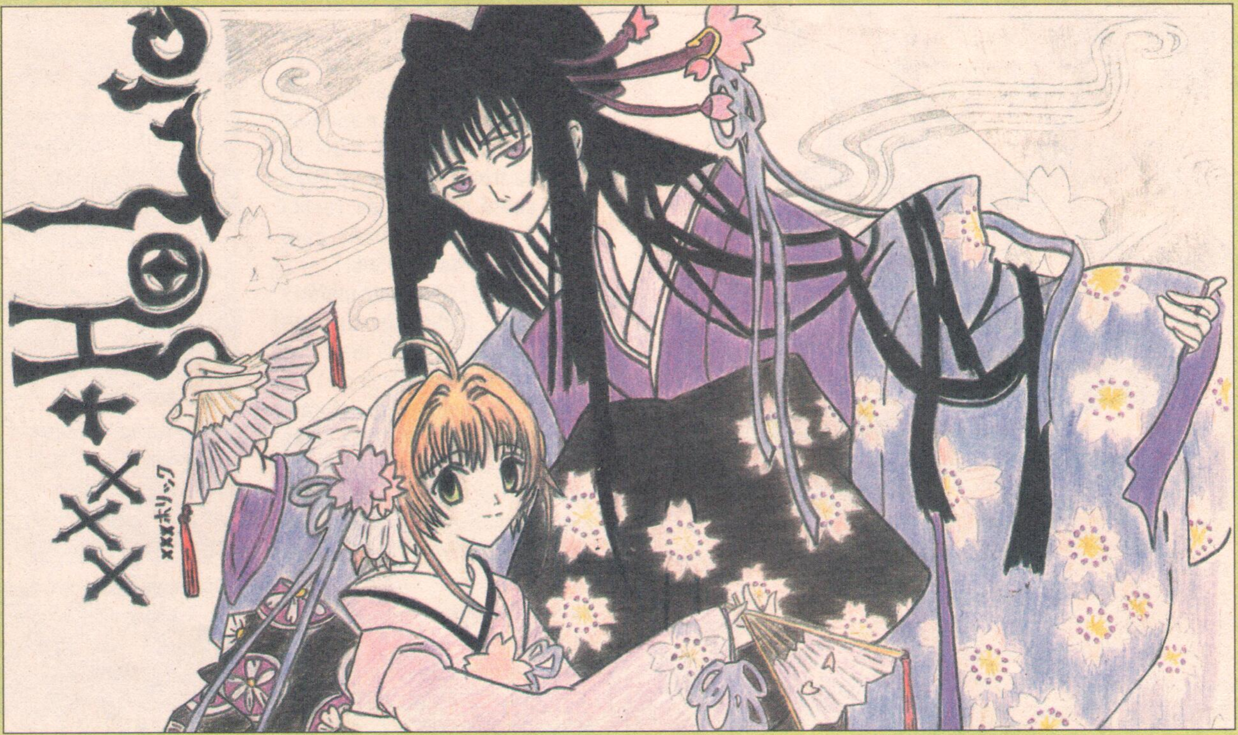
Anime Friends 2007
São Paulo - SP
19 à 22 de Julho de 2007
http://www.animefriends.com.br/

SANA 7
Fortaleza - CE
20 à 22 de Julho de 2007
http://www.portalsana.com.br/sana7/

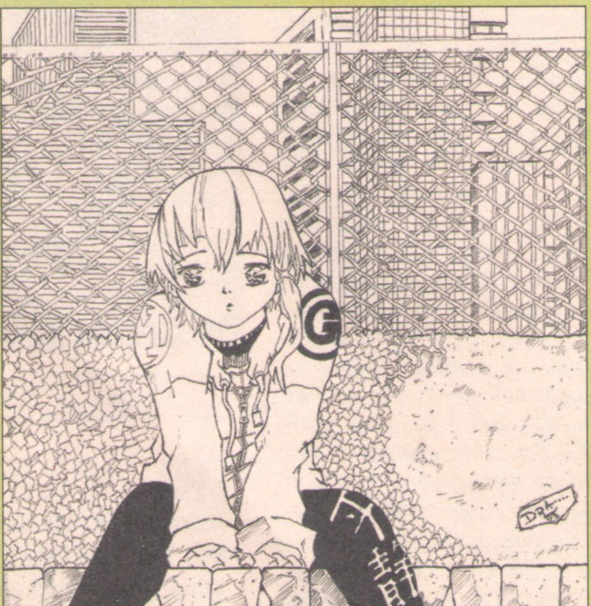
No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

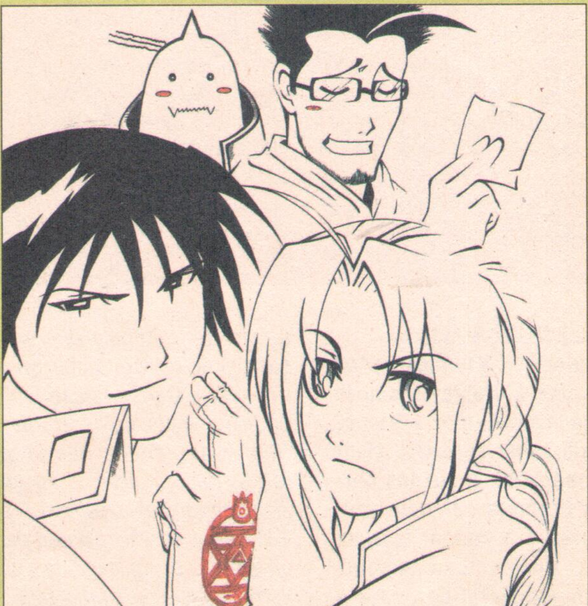
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



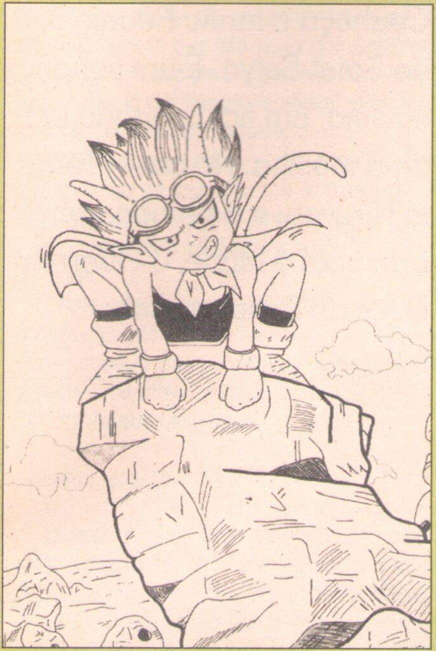
Alan Hiroshi Kawata



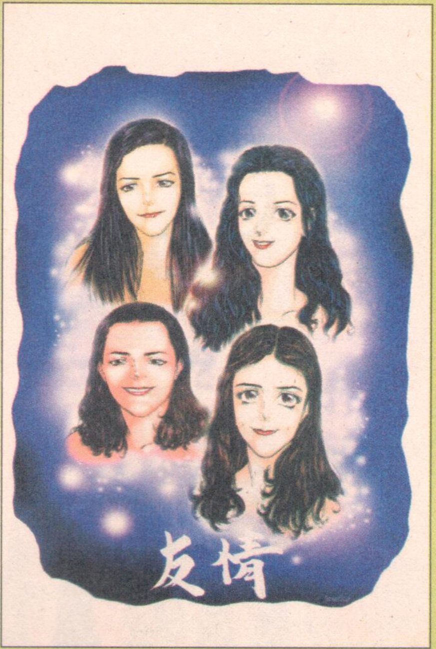
Sérgio Bonfim dos Santos



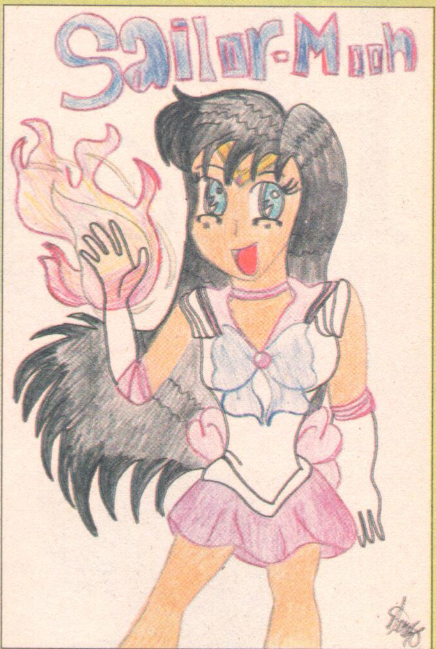
Francine de Oliveira



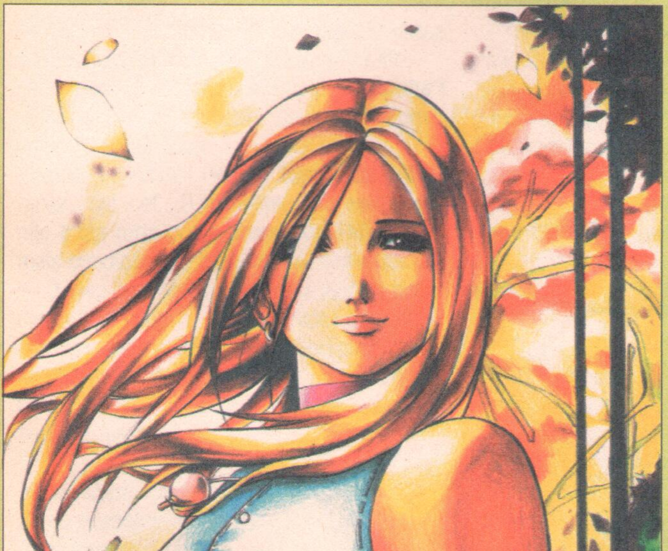
Diego Machuca



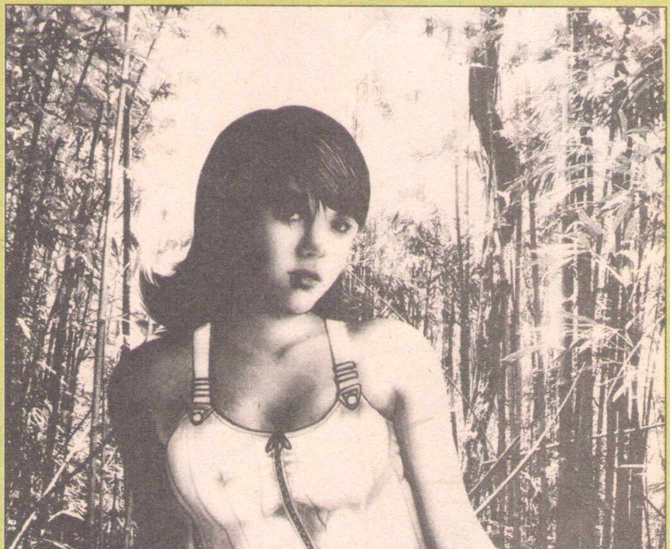
Joselito Pacheco


Sailor-Moon

Derick Farias Menezes



Lucas do Nascimento Santos

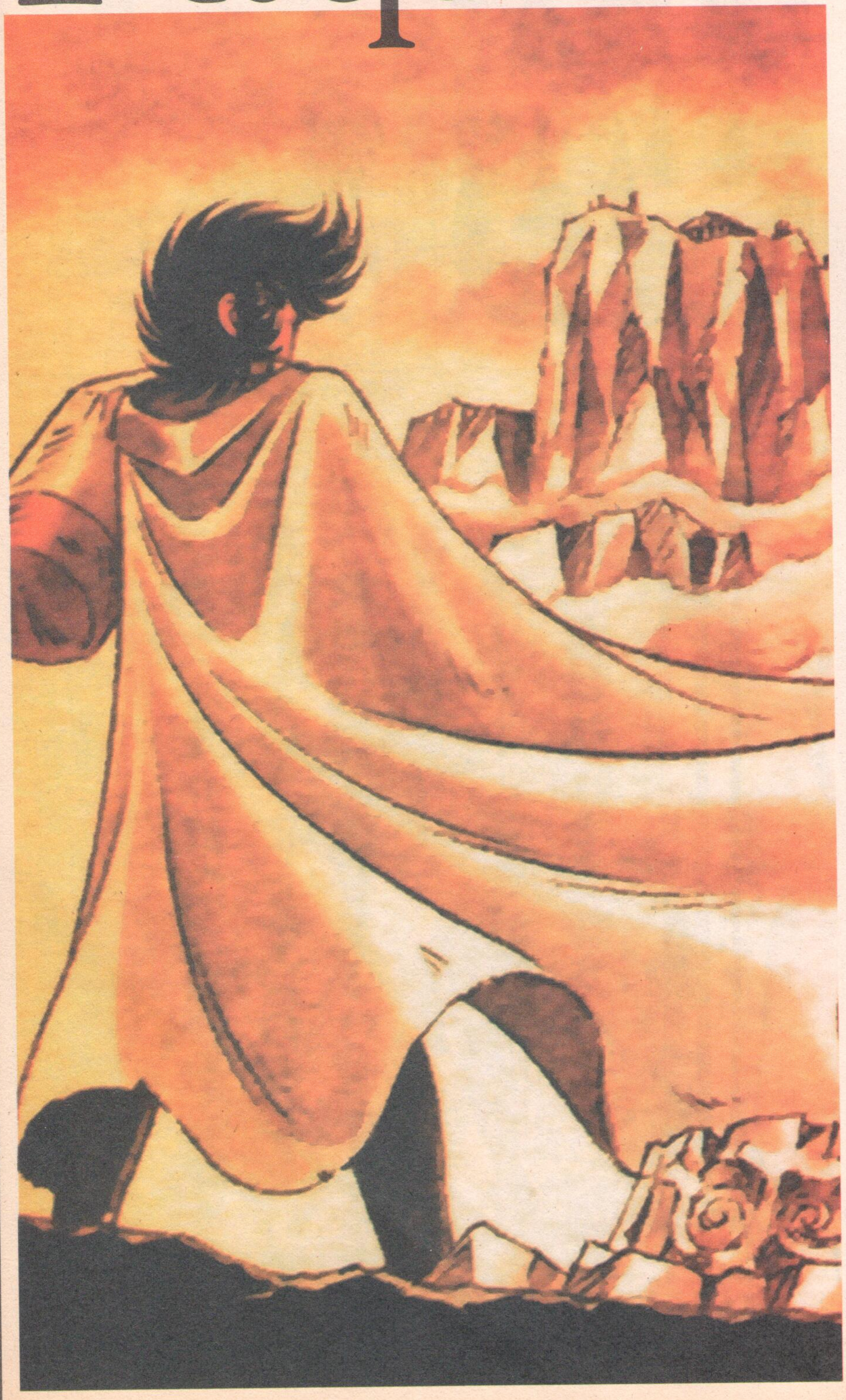


Rafael Branco

Por Juliane Sandoval do Vale (Juliane.chan)

Réquiem

Conheça o fanfic Réquiem, de Saint Seiya. É um songfic, ou seja, um fic inspirado em uma música. No caso, Tears in Heaven, e o personagem principal é Mime, o Guerreiro Deus de Benetenasch.



Tears in Heaven
Eric Clapton

Would you know my name?
If I saw you in heaven?
Would you be the same?
If I saw you in heaven?
I must be strong
And carry on, cause I know
I don't belong here in heaven

Would you hold my hand
If I saw you in heaven?
Would you help me stand
If I saw you in heaven?
I'll find my way
Through night and day
Cause I know,
I just can't stay
Here in heaven
Time can bring you down
Time can bend your knees
Time can break your heart
Have you begging please?
Begging please

Beyond the door
There's peace, I'm sure and
I know there will be no more
Tears in heaven

Mime caminhava pela estrada que ligava o Palácio Valhalla à casa de sua família.

Família! A menção da palavra faz o jovem loiro dar um sorriso triste. Não conheceu sua verdadeira família, seus pais biológicos. A única pessoa que amou e que representou uma

E Woden cerra seus olhos, deixando uma lágrima rolar pela sua face. Então ele entrega a sua vida, com um sorriso em seus lábios.

família para ele foi seu pai adotivo Folken. Há muito tempo que não visitava o túmulo de seu pai, desde que era um garoto e ele morreu. Achou que já era tempo de vencer o temor e prestar a última homenagem.

Então, um som chamou sua atenção. Teve a impressão de que escutou um gemido de dor. Seguindo o som, entrou na floresta. Logo, encontrou caído ao chão um senhor de idade.

Mime se ajoelhou ao lado dele e ergueu a cabeça cheia de cabelos brancos do velho, cujo rosto, coberto por uma longa barba branca, parecia estar mais marcado pelos sofrimentos da vida do que pela idade.

- Senhor, está ferido?

O velho abriu os olhos, que eram como dois rubis, e murmurou algo incompreensível. Mime então, resolveu levá-lo consigo. Passando um dos braços do idoso por sobre o ombro, e segurando-o pela cintura, ele o levou até a casa que já foi de seu pai. Entrando, colocou-o em um enorme sofá e o cobriu imediatamente com uma colcha.

— Ah... cof, cof...obrigado, meu rapaz — disse o velho com dificuldades, tossindo muito.

— O senhor está ferido? Viajava sozinho?

— Mime estava realmente preocupado com o velho. — Quer água?

— Sim, por favor! He, he...Não estou ferido, rapaz... cof, cof... O problema é que meu corpo não é tão forte como antes! Ah... Não tenho mais condições de continuar a minha busca!

— O meu nome é Mime — ele o ajuda a beber um pouco de água. — O que você busca?

— Onde estão meus modos? Obrigado, rapaz. Meu nome é Woden! Estranho. — o idoso o olhou bem. — Você me lembra tanto ela!

— Ela quem?

Você saberia meu nome
Se eu te encontrasse no paraíso?
Seria a mesma coisa
Se eu te encontrasse no paraíso?
Eu tenho de ser forte
E prosseguir.
Pois eu sei que não pertenço
Aqui ao paraíso.

— Minha querida Heid! — os olhos de Woden ficam marejados. — Minha única filha! Ela morreu há muitos anos.

— Sinto muito! Não queria lhe trazer lembranças tristes!

— Não... Tudo bem! — ele encosta-se ao sofá, tossindo muito e sentindo as forças acabarem.

— Talvez eu morra e não quero que a minha história se perca. Gostaria de ouvir uma história triste, Mime?

— Se isso lhe trouxer algum conforto? Sim.

— E ele puxa uma cadeira e se prepara para ouvir a narrativa.

— Se a história te chatear me avise. — Mime sorriu e Woden suspirou. — Minha filha era uma jovem muito linda! Tinha os cabelos dourados e olhos iguais aos seus, rapaz!

Ele sorriu como se estivesse vivenciando tudo novamente.

— Como era bondosa e meiga. Todos a admiravam e era muito querida. Adorava música, tinha um dom natural para tocar qualquer instrumento. Ela se casou com um soldado, chamado Endir, um rapaz bom que sempre amou e cuidou de minha Heid.

— Imagino que eles eram felizes!

— Sim. Principalmente depois do nascimento do meu neto, Yury. — Ele fecha os olhos.

— Mas, infelizmente, só tive a oportunidade de segurá-lo em meus braços uma única vez!

Você seguraria minha mão
Se eu te encontrasse no paraíso?
Você me ajudaria a suportar
Se eu te encontrasse no paraíso?
Eu encontrarei meu caminho
Através da noite e dia,
Pois eu sei que simplesmente não posso ficar
Aqui no paraíso.

— O que houve? — a narrativa emocionante estava tocando o coração de Mime.

— Uma guerra. E a luta chegou até a casa deles. Pelo o que me disseram, meu genro e minha filha foram mortos por um guerreiro muito forte! E este levou meu neto com ele. Desde então, tenho vagado por esta terra, procurando por meu Yury. Prometi a mim mesmo que só morreria se voltasse a ver meu neto e tivesse a certeza de que ele está bem e se tornou um bom homem! Infelizmente, descobri quem era o guerreiro recentemente... E não terei forças para encontrá-lo!

— Sinto muito. — Mime levantou-se nervoso.

A história era muito parecida com a sua... Seria possível? Não, não podia ser. Era apenas coincidência.

O velho reparou na harpa de Mime sobre uma mesa.

— Vejo que tem uma harpa. Sabe tocá-la?

— Sim. — Mime a pega. — Meu pai me dizia que eu sempre tive um dom natural para a música.

Mime começou a tocar a harpa e o velho Woden sorriu. Ao ver Mime tocando, imediatamente percebeu algo.

O tempo pode te deixar desanimado,
O tempo pode dobrar seus joelhos,
O tempo pode partir seu coração,
[pode] te deixar suplicando "por favor",
Suplicando "por favor"...

— Diga-me rapaz, seu pai... cof, cof...como se chama seu pai?

— Folken!

O velho deu um sorriso e disse:

— É um bom... homem, Mime... Seu pai o criou bem!

E Woden cerra seus olhos, deixando uma lágrima rolar pela sua face. Então, ele entrega a sua vida, com um sorriso em seus lábios.

Mime se aproxima do corpo sem vida do homem chamado Woden, faz uma prece por sua alma, pedindo que Odin o aceite em seu Palácio e depois resolveu que iria até a vila mais próxima pedir que cuidassem de seu funeral.

Então, reparou que Woden usava um medalhão por sob as roupas. Ele pega o objeto e o abre. Mime, ao ver a foto, tem quase certeza de que seu coração parou por alguns instantes para voltar a bater sem controle algum. Deixou o medalhão escorregar de suas mãos. Ao cair, o medalhão permanece aberto, revelando a imagem de um casal feliz, abraçando um bebê.

Sentiu as pernas bambas e se ajoelhou diante do corpo sem vida, apertando firmemente a mão dele, enquanto lágrimas rolavam soltas pelas suas faces, ele murmurou:

— Vovô...

Além da porta
Existe paz, tenho certeza.
E sei que não haverá nunca mais
Lágrimas no paraíso.

FIM.

(escrito por David Denis Lobão com a colaboração de Caio de Souza)

A "Área Cosplay" é uma atração criada pela Yamato Comunicações e Eventos, organizadora das maiores convenções de animê e mangá do Brasil, e dedicado inteiramenate aos participantes dos Concursos Cosplay. Tratase de um espaço situado sempre ao lado do Palco Cosplay, que oferece toda a estrutura, comodidades e conforto necessários para que os cosplayers possam estar preparados para se apresentar.

GUETO DE COSPLAYERS:

Tudo acontece na Área Cosplay!

O espaço foi idealizado, originalmente, por Daniela Karasawa 'Deedo', e teve uma 'pré-estréia' nos eventos Anime Fantasy e Ressaca Friends, em 2004, com a coordenação de Odair Stefoni "Link" e Cíntia Naoko.

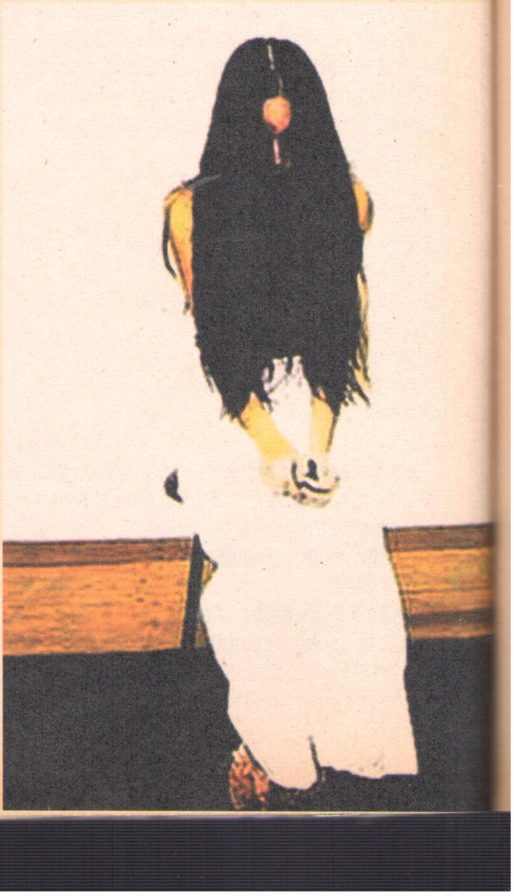
Mas foi somente no Anime Dreams 2005, no entanto, que surgiu definitivamente a Área Cosplay, sob a coordenação de Laura de Paula "Buu". O evento foi um sucesso, e uma das suas maiores atrações foi justamente este espaço exclusivo. "Achei a Área Cosplay uma inovação que ajudou muito todos os participantes dos concursos. Ter um lugar separado e calmo para relaxar e ensaiar antes da apresentação é muito bom - especialmente para as pessoas com roupas e acessórios muito elaborados", diz Juliana Karasawa Vieira de Souza "Duo", cosplayer desde 2004. A opinião dela é compartilhada por milhares de outras pessoas, que utilizam a Área Cosplay.

O formato atual da área é coordenado, desde julho de 2005, por Fernando Siqueira "Fério", um dos responsáveis, também, pelo maior fórum sobre cosplay da América Latina, o 'Cosplay Brasil'. Com coordenação geral de núcleo de Adriana Iwashita.

Ser um cosplayer não é fácil. Ao contrário do que pensa muita gente, não se trata somente de tirar algumas fotos e ganhar prêmios. Depois de muitas semanas de preparo, costura e elaboração de acessórios e detalhes, mais ensaios, os cosplayers — antes do surgimento da área — ainda precisavam enfrentar uma multidão de curiosos, fotógrafos, e ainda encontrar um bom lugar para se vestirem, relaxarem e ensaiar as apresentações.

Dentro da Área Cosplay, porém, os cosplayers possuem algumas comodidades, como um guarda-volumes exclusivo, para guardar as suas malas, mochilas, cosplays e acessórios; a "Área VIP", onde podem relaxar e consumir gratuitamente salgadinhos e refrigerante, e ainda um grande espaço de convivência, onde é possível conhecer novos amigos com o mesmo hobby, relaxar, além de ensaiar e revisar apresentações. Existe, ainda, o "Cosplay Help" — um verdadeiro pronto-socorro de cosplays — onde os cosplayers poderão receber todos os cuidados, consertos e ajustes que sua fantasia pode necessitar.

Os cosplayers mais assíduos, porém — em sua maioria, os que participam e competem no Circuito Cosplay —, dizem que o elemento mais importante da Área Cosplay são os

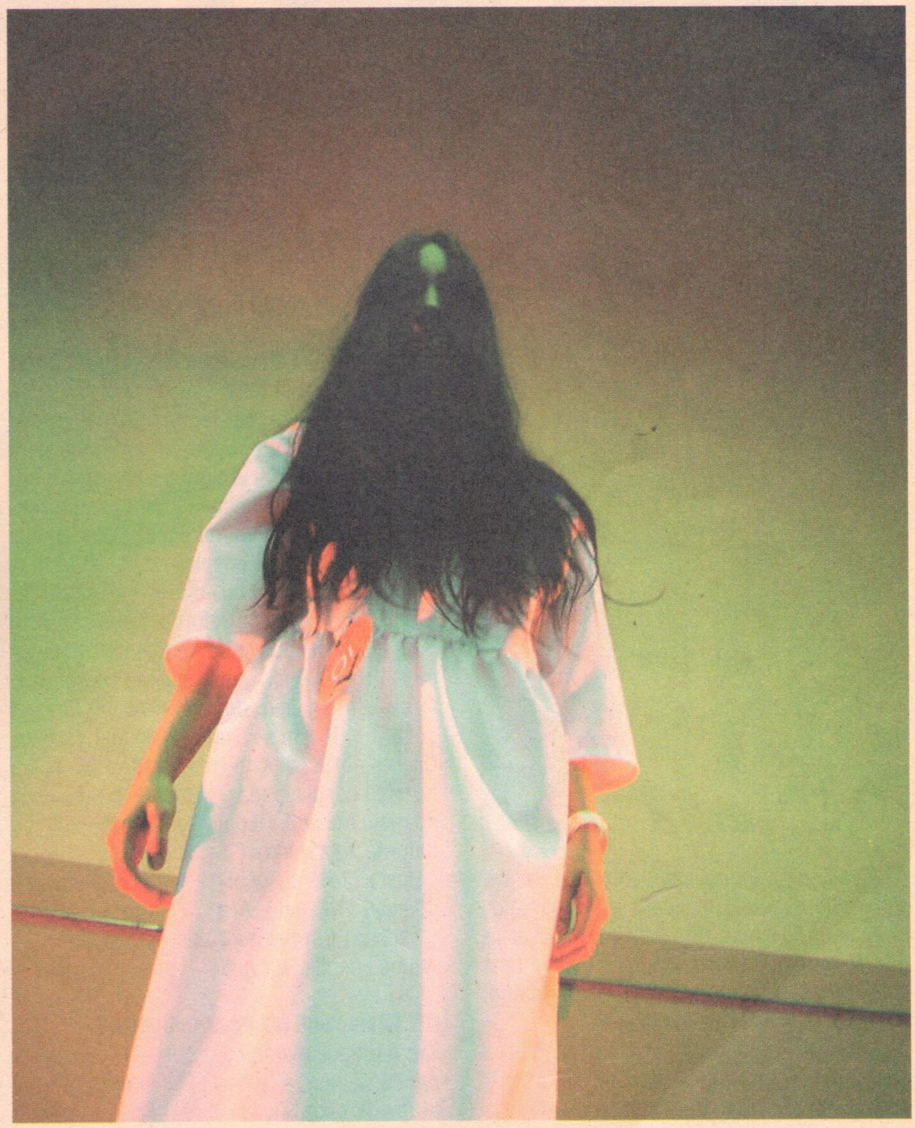


próprios staffs, ajudantes, coordenadores e apresentadores. Todos são competentes e gentis, sempre tentando fazer com que todos os cosplayers consigam o que precisam para suas apresentações. Com o passar do tempo — e inúmeros concursos — muitos deles chegam a se tornar amigos próximos de alguns cosplayers, sempre se reencontrando no evento seguinte.

Os organizadores, para encerrar, dão uma dica para todos os cosplayers: “Se você deseja se apresentar no Concurso Cosplay de algum evento — seja na categoria Livre, Tradicional ou Desfile —, siga para o local das inscrições, dentro da Área Cosplay. O número de participantes é limitado, e você pode acabar perdendo a vaga, se atrasar” — diz Caio “Youta”, coordenador de suporte de Cosplay.

“Outra dica essencial é que todos os inscritos fiquem atentos com os horários em que vão se apresentar — e, para isso, basta perguntar para qualquer staff da área. Momentos antes de cada concurso, todos os participantes são reunidos na Área Cosplay, pra receberem os seus ‘números’ e instruções finais. No acaso de um atraso, o participante — mesmo que já tenha se inscrito, não poderá se apresentar, e ninguém deseja isso”, completa “Youta”.

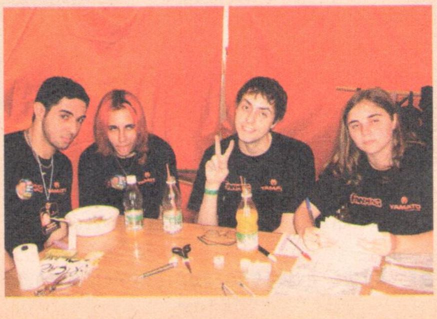
Se algum dia, portanto, você for participar de um Concurso Cosplay em algum dos eventos da Yamato, não deixe de passar pela Área Cosplay. Lá você terá tudo que precisa, e certamente conhecerá novos amigos! Afinal, fazer cosplay não se resume a participar de um concurso, mas também conhecer pessoas e se divertir.



Tudo acontece na Área Cosplay e no Orkut

Diferente de outras atrações como Circuito Cosplay, Teatro Cosplay e Cosplaycon que já possuem comunidades oficiais no Orkut, a Área Cosplay ainda não possui uma. No entanto, alguns cosplayers, fãs da atividade, criaram uma comunidade para reunir quem já se divertiu e faz amigos na Área Cosplay. O grupo já juntou mais de 200 fãs no site. Para você também participar é só digitar o endereço abaixo no seu navegador e boa diversão!

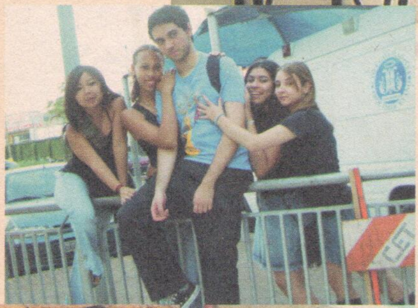
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17356180



ENTREVISTA:

Kelly Higa – A primeira cosplayer brasileira em um Reality Show

YAMATO
games.com



Kelly Higa é uma estudante de 19 anos, que cursa Publicidade e Propaganda na tradicional Universidade Mackenzie de São Paulo. Fora da faculdade Kelly é uma cosplayer e foi a primeira a participar de um Reality Show televisivo no Brasil.

Kelly participou falando sobre o mundo dos cosplayers do programa VidaLog da MTV. O retorno foi tão bom, que além dos sete programas inicialmente previstos, foram ao ar mais dois acompanhando a vida da pequena paulistana.

Kelly Higa também é apresentadora de grandes eventos como Anime Friends e Anime Dreams, há vários anos. Durante este tempo, já participou de vários grupos de cosplay. Kelly atualmente trabalha como coordenadora de staffs da Yamato Comunicações e Eventos, e em convenções de animê e mangá já fez praticamente de tudo, desde ser staff de palco até atuar em um Teatro Cosplay ("Chicago").

NT: Como você virou uma cosplayer? Quais cosplays você já fez?

Kelly Higa: Bom, faz tempo. Lá pelos idos de 2000, fui pela primeira vez em um evento (Animecon 2000), e vi algumas apresentações de cosplay. Fiquei animada com as apresentações, até tirei fotos na época. Uma amiga decidiu que ia fazer cosplay de Sailor Netuno ("Sailor Moon") e eu, como era pequena, decidi fazer de Sailor Saturno. Montamos um grupo que chegou a se apresentar algumas vezes. Nessa época, pelo que eu me lembre, existiam três grupos de "Sailor Moon". Desses, só um (o Senshi no Yume) continua na ativa. Os membros dos outros grupos ou estão fazendo cosplays mais elaborados ou saindo do meio mesmo. Depois do cosplay de Sailor Saturno, fiz a Hotaru ("Sailor Moon S"), Shorty ("Bust a Move"), Pochi ("Animal Magnetism"), Colegial ("Utena"), Ana ("Pangya") e Sakura ("Tsubasa Chronicles"). Além da mascote da Anime Friends, a Yuppi.

NT: Como você faz suas fantasias?

KH: A grande maioria dos cosplays eu fiz com minha vizinha, a d. Nair. Por ela estar muito perto de casa, ficava mais fácil para pedir opinião sobre tecidos e para experimentar. Ela não conhecia o hobby até eu pedir para ela fazer a Sailor Saturno e tudo começou daí. Os acessórios como armas, báculos etc. meu pai costuma fazer porque temos um bom equipamento para mexer com metais e madeira em casa. (Atualmente, d. Nair é uma das melhores costureiras de cosplay do país e fez as roupas que venceram a final japonesa da WCS).

NT: Como começou sua carreira como apresentadora de concursos de cosplay? Quais concursos foram os mais gostosos de comandar?

KH: Comecei a apresentar no Anime Festival 2003, realizado na Anhembi-Morumbi. Já havia trabalhado como staff de palco antes, mas apresentar era a primeira vez. Foi complicado porque no local onde havia sido montado o palco, não cabiam todas as pessoas que queriam assistir e, fora desse local, havia um palco de concreto que tinha uma tenda armada com um som simples. Então, depois que o pessoal se apresentava no palco 'dentro', eles andavam por um caminho e se apresentavam logo depois, no outro. O mais tranqüilo e divertido para apresentar foi o Anime Dreams. O público do Dreams presta muito mais atenção, não tem aquela bagunça de ficar gritando agressões e 'pans'. No entanto, gostei muito de ter apresentado o Anime Friends 2005 também.

NT: Você já esteve no palco de eventos de várias cidades brasileiras como São Paulo, Campinas, Rio de Janeiro, Belo Horizonte... Quais as diferenças que você notou ao comandar encontros em cidades tão diferentes?

KH: Que pergunta difícil! (risos) Tanto o público quanto as nossas estrelas, os cosplayers, têm comportamentos diferentes em outras cidades. Em eventos fora da grande São Paulo, o que pude notar é que o público responde com muito mais emoção a apresentações que em eventos grandes, como o Anime Friends e Anime Dreams. Fora de SP, tudo é mais legal. Por exemplo, se uma menina de colegial dá uma rodadinha, se vem dois sayajins para brigar, o público vibra como se fosse a primeira vez. O pessoal sempre se surpreende!

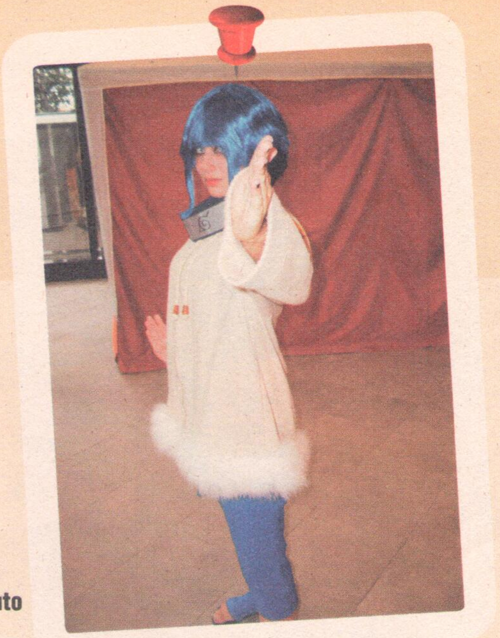
NT: Você foi a primeira (e até o momento única) cosplayer a participar de um Reality Show no Brasil. Como foi a experiência de fazer parte do programa VidaLog da MTV?

KH: Foi algo surpreendente. Até me ligarem, eu acreditava que não seria escolhida (Kelly ganhou a vaga após concorrer com outras dez cosplayers). Isto porque outras candidatas possuíam um armário bem mais gordinho do que o meu (risos). Mas me ligaram e tudo aconteceu! Não é um "Big Brother", pois a câmera não fica em cima o tempo todo. É como dar entrevista, você fala um tico, a pessoa pergunta, você responde e segue... Eles me filmaram no trabalho, em casa — onde a equipe tomou missoshiro —, pela Liberdade. Foi um papo aberto, e eles exploraram o que podiam de cultura japonesa, não somente animê, mangá e cosplay.

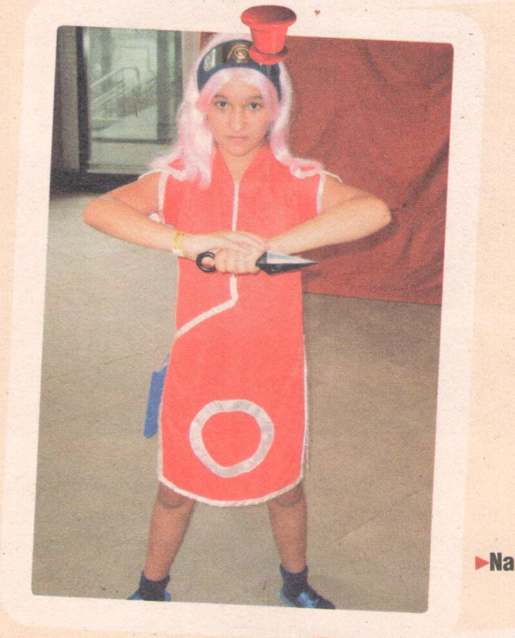
Fotos: Arquivo Pessoal / Cosplay Brasil / Arquivo Yamato Corp

Galeria

▶Bleach



▶Naruto



▶Naruto

▶Sailor Moon

Por Guiliano Peccilli

Tackey & Tsubasa

Conheça a dupla popular da Johnny & Associates

A dupla formada por Hideaki Takizawa e Tsubasa Imai é relativamente nova no mercado fonográfico, tendo surgido em 2002 e tendo em sua discografia, sete singles, um miniálbum, além de dois álbuns convencionais. Os grandes sucessos da dupla foram "One Day, One Dream". do animê Inuyasha, e "Crazy Rainbow", do animê One Piece.

Os dois jovens cantores já foram comentados em nossas páginas por sua atuação em doramas. Hideaki Takizawa pelo sucesso Majo no Jouken, no qual interpretou o jovem Hikaru Kurosawa, que viveu um amor impossível com a sua professora, interpretada pela popular Nanako Matsushima. Enquanto sobre Imai Tsubasa, falamos de Summer Snow, no qual interpretou o problemático Hiroto Suetsugu, que engravidou a namorada na adolescência.

Antes da fama...

Hideaki Takizawa gostava muito do grupo Kinki Kids e se inspirava neles em tudo. Procurando pela agência que cuidava do sucesso da banda, ele acabou se afiliando a ela, quando tinha somente 13 anos, em 1995. Hideaki acabou estreando como dançarino da banda que sempre curtiu, e passou a servir como dançarino de palco do grupo Kinki Kids. O seu talento como ator também foi descoberto cedo, a agência Johhny & Associates logo o colocou em Mokuyou no Kaidan, quando ele ainda tinha 13 anos. Seu maior sucesso foi o polêmico Majo no Jouken, que já ilustrou as nossas páginas.

Imai Tsubasa é um ano mais velho que Hideaki e é muito habilidoso com passos de dança. Além disso, entrou no mesmo ano na Johnny & Associates, fazendo amizade com Hideaki que logo virou seu melhor amigo. Estrelando em vários doramas, o jovem cantor e ator não foi muito bem em comerciais solo.

A dupla era o "top" da classificação Juniors da agência, e ficou esperando apenas o momento certo para entrar no mercado. A Johnny & Associates é especializada na criação de ídolos para adolescentes, e achou mais apropriado o lançamento da dupla em 2002.

Tackey & Tsubasa

A dupla foi criada principalmente por insistência de Tackey, o Hideaki Takizawa. Ele pediu a ajuda de fãs, para que enviassem cartas à agência, para o lançamento da dupla com um nome próprio e não ligado ao nome de cada artista, isoladamente. Por serem ambos da mesma agência, a dupla existia, mas na prática eram dois artistas da casa que formavam uma "dupla não oficial".

A insistência valeu a pena, assim, a agência Johhny & Associates entrou em contato com a Avex Trax, fazendo o lançamento da dupla com seu primeiro álbum. Para ser mais preciso, o anúncio da dupla por parte da agência foi em agosto e o miniálbum Hatachi foi lançado em setembro. O próprio Johhny Kitagawa anunciou o lançamento da dupla, como também disse sobre um dos motivos dela não ter sido lançada antes: era para esperar pela maturidade dos dois, no caso, a idade de 20 anos, no Japão.

Um dos destaques da estréia da dupla é que seu miniálbum ficou seis semanas como o segundo trabalho mais vendido no ranking da Oricon. Outra curiosidade é que não foi à toa a escolha do lançamento em 11 de setembro de 2002, pois entre as músicas do trabalho de estréia tem uma que é homenagem às vitimas do atentado ao World Trade Center, ocorrido um ano antes, em Nova York. A música em especial se chama "The World Will Never Forget ...".

Em relação aos singles, a dupla nunca conseguiu estrear no ranking da Oricon abaixo do terceiro lugar. E olha que isso só aconteceu duas vezes, uma no seu primeiro single, o "To Be, To Be, Ten Made To Be" e no quarto single "Serenade". Os demais trabalhos da dupla foram direto para o primeiro lugar, revelando todo o potencial dos dois no mercado musical japonês.

Uma coisa que também ajudou muito, foi eles terem construído sua imagem desde pequenos, atuando em doramas e participando como dançarinos da Kinki Kids. Isso logicamente não desmerece o trabalho e sucesso que ambos estão obtendo, já que independente de o público conhecê-los, isso não faz uma música vender.

O que também pesa muito no sucesso da dupla é ambos serem modelos, tendo já posado juntos em fotos bem ao gosto do público feminino. Talvez essa seja uma das principais razões da dupla obter uma vendagem tão absurda, e nem tanto quanto outros casos em que os cantores precisam de seus nomes associados a animês para tornarem-se sucesso.

Da dupla, o mais popular é o Tackey, principalmente em virtude do boom gerado por Majo no Jouken. Entre seus melhores amigos estão Yamashita Tomohisa (da banda News, que atuou como Akira no dorama Nobuta wo Produce), Jin Akanishi (do grupo Kat-Tun) e Jun Matsumoto (da banda Arashi e que faz o Domyouji Tsukasa do dorama Hana yori dango).

Atualmente, Tackey se envolveu num grupo "não oficial" com membros da Johhny & Associates, que se intitulam "No Border". Com oito membros, o grupo é formado por Tomohisa Yamashita (NewS), Shingo Murakami (Kanjani8), Jin Akanishi (KAT-TUN), Toma Ikuta (Johnny's Junior's), Koichi Domoto (Kinki Kids), Tatsuya Yamaguchi (TOKIO) e Jun Matsumoto (Arashi).

A dupla Tackey & Tsubasa ainda tem muito caminho pela frente, mas vem construindo uma história de sucesso agregada aos seus sucessos individuais.

Letra Traduzida

Doraemon

Konna koto ii na
dekitara ii na
anna yume konna yume ippai aru kedo

minna minna minna
kanaete kureru
fushigina POKKE de kanaete kureru
sora wo jiyuu ni
tobitai na

(hai! takekoputaa!)

AN AN AN
tottemo daisuki
DORAEMON

shukudai touban shiken ni otsukai
anna koto konna koto taihen dakedo

minna minna minna
tasukete kureru
benrina dougu de tasukete kureru
omocha no heitai da

(sore! tototsugeki!)

AN AN AN
tottemo daisuki
DORAEMON

anna toko ii na
iketara ii na
kono kuni ano shima
takusan aru kedo

minna minna minna
ikasete kureru
mirai no kikai de kanaete kureru
sekai ryokou ni
ikitai na

(ufufufu... doko demo DOA!)

AN AN AN
tottemo daisuki
DORAEMON

AN AN AN
tottemo daisuki
DORAEMON

Este tipo de coisa é boa
Eu desejo poder fazer isso
Este tipo de sonho, este tipo de sonho, tenho muitos deles, mas...

Todo mundo, todo mundo, todo mundo
Ele realiza meus sonhos
Ele realiza meus sonhos com um bolso misterioso
Quero voar livremente pelo céu

(Aqui! Um bambucóptero!)

Ah ah ah
Eu te amo muito,
Doraemon

Lição de casa, deveres de escola, provas e mensagens
Por causa destas coisinhas, estas coisinhas são terríveis

Todo mundo, todo mundo, todo mundo
Ele me ajuda
Ele me ajuda com ferramentas convenientes
Olhe! Um brinquedo soldado

(Aqui! Ataque!)

Ah ah ah
Eu te amo muito,
Doraemon

Este lugar é legal
Espero poder ir
Para este país, esta ilha, onde tem muitos deles, mas...

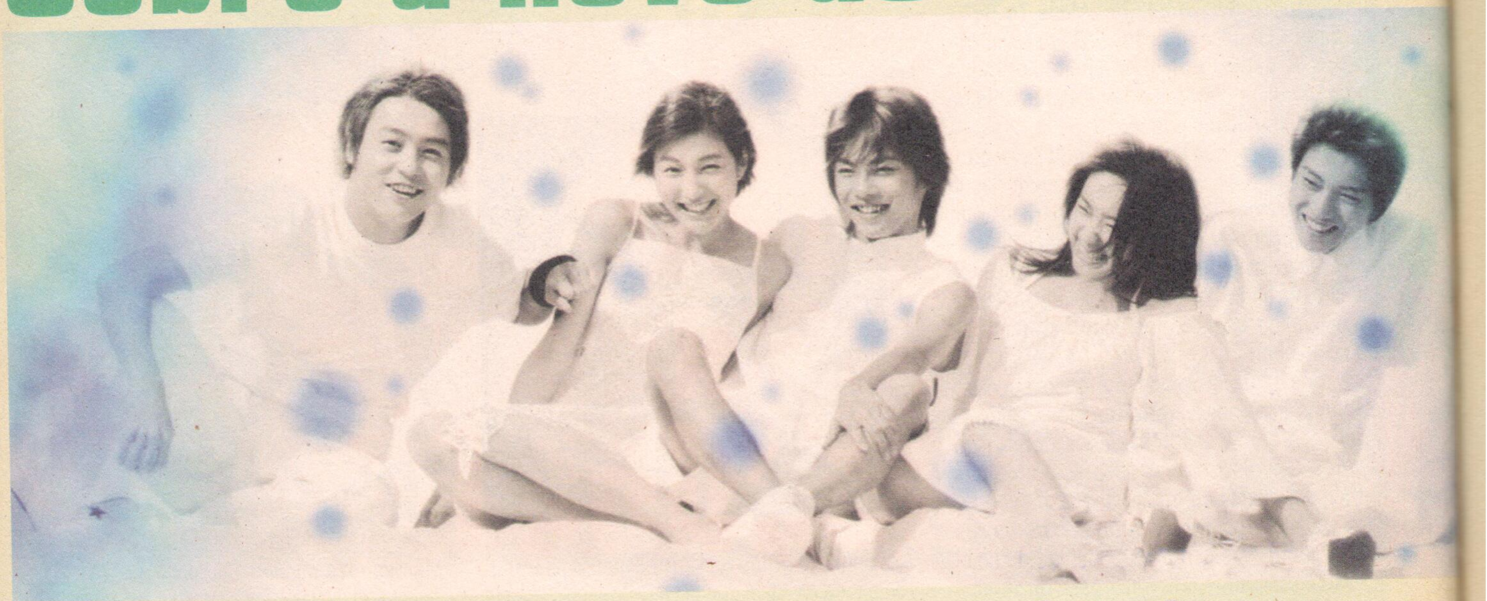
Todo mundo, todo mundo, todo mundo
Ele fez com que se tornasse possível ir com ele
Ele usou um aparelho do futuro para garantir o meu desejo
Quero ir em uma viagem pelo mundo

Ehehehe... Em alguma porta!

Ah ah ah
Eu te amo muito,
Doraemon

Ah ah ah
Eu te amo muito,
Doraemon

Sobre a neve de verão!



Summer Snow conquista o Ocidente

Por Guiliano Peccilli

"Verão de 1951, o 1º submarino japonês, o 'Kuroshio', faz seu primeiro mergulho fora do Estreito de Tsugaro. Quando o holofote brilhou da janela para as trevas do mar, foram avistadas pequenas partículas, como bolinhas de algodão. Foi registrado como se aquilo fosse neve. Eu quero ver isso pelo menos uma vez, centenas de metros abaixo, nas profundezas do mar, pura e branca... summer snow (neve de verão)."

Natsuo Shinoda dá uma breve explicação sobre seu sonho, abrindo o seriado com esse pequeno texto. Summer Snow é um dorama muito difícil de não se apaixonar à primeira vista, primeiro por sua trilha sonora extremamente romântica, que cria uma atmosfera perfeita para se deliciar com uma ótima história. Quem assina a trilha sonora é Zamfir, com a música-tema de Summer Snow , enquanto no encerramento, a música "Natsumo Osama" é composta pela banda Kinki Kids.

Composta de 11 episódios exibidos entre julho e setembro de 2000, esta série foi uma das mais populares entre os fãs de doramas. De uma simplicidade ímpar, Summer Snow discorre sobre o dia-a-dia da família Shinoda e como às vezes a "simplicidade" é boa e deve ser curtida nos pequenas detalhes da vida.

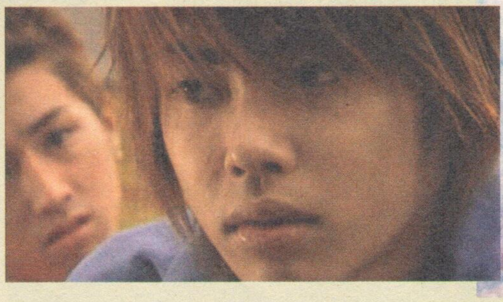
A família Shinoda é formada por Natsuo, que assumiu a função de pai, depois que os pais faleceram, e que abriu uma empresa de reparos e vendas de bicicleta, na garagem de sua casa. Além do irmão mais velho, temos Chika Shinoda, a única garota da família, que às vezes é dona de casa, mas em outras vezes é uma estudadente colegial. Por fim, conhecemos o Jun Shinoda, que é o irmão do meio e tem problemas de surdez, assim sendo o mais frágil da família.

Natsuo não se perdoa, pois causou a surdez do irmão. Quando os dois eram menores, ele não queria levar seu irmão mais novo pra brincar, e deixou-o brincando sozinho num balanço. Jun foi empurrado forte por Natsuo, que fugiu em seguida. Ao ouvir o choro de seu irmão mais novo, desistiu de brincar com seus amigos ao vir o irmão sangrando nos dois ouvidos. Posteriormente, descobriu que Jun perdera a audição. A culpa o fez procurar alguma forma de sentir a dor do irmão, e encontrando no silêncio mar, algo semelhante à dor do irmão.

Todo domingo, Chika prepara o almoço dos dois, e Natsuo e Jun partem para mergulhar no mar e fotografar o que eles encontram por lá.

Num dia, Jun começa a ter um relacionamento virtual com uma estranha moça e Natsuo o encoraja para que se conheçam. Jun marca com ela numa fonte próxima de onde mora, mas a moça acaba descobrindo e não aceita o problema de surdez dele, dizendo que ele mentiu para ela. Natsuo, que havia até então juntado dinheiro para o casal jantar fora, acaba percebendo o quanto a sociedade é preconceituosa. No dia seguinte, ao pagar o financiamento da loja, percebe que o nome da recepcionista é o mesmo da garota que deu o fora no irmão, e fala um monte para ela. O que ele não sabia, é que tudo foi um mal-entendido. Yuki Katase era o nome da amiga da garota que usou esse nome como apelido para conhecer o irmão de Natsuo. A verdadeira Yuki, mesmo levando uma bronca de graça por culpa da amiga, acaba se apaixonando por Natsuo. Ela compara sua situação de frágil com a do irmão do Natsuo, já que todos do banco sabem do seu problema de coração.

Enquanto isso, Chika tem um caso com o melhor amigo de Jun, o Hiroto Suetsugu.



Aproveitando da surdez do irmão e das vezes que a casa fica vazia no final de semana, Chika e Hiroto abusam da sorte e acabam encontrando um grande problema, a gravidez. Hiroto nunca foi bem visto por Natsuo, pois cabula aula e está envolvido com uma gangue da região, e obrigam Chika e Hiroto a optarem por um aborto.

A falta de dinheiro faz Hiroto aceitar o plano da gangue que atuava numa série de assaltos contra idosos. Ele tenta, mas fraqueja, e passa a ser procurado pela polícia. Além disso, chega o momento de Natsuo desconfiar algo de estranho entre Chika e Hiroto, quando este descobre sobre a gravidez, ele não se faz de rogado sobre a opção de aborto.

Chika não acredita que os outros decidam por ela sobre a vida que guarda em seu ventre, então ela decide ter o bebê. Natsu e Hiroto a apóiam sabendo que a vida profissional dela está acabada ao tomar essa decisão, e vão até a família de Hiroto para anunciar sobre o bebê.

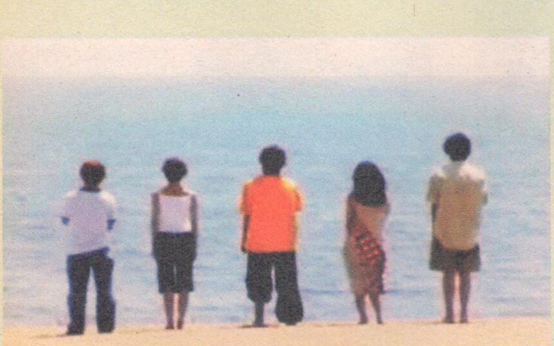
A família de Hiroto não aceita bem a notícia, definindo que Natsuo e sua família desejavam extorquir dinheiro deles. Uma briga em casa, agregada a esse motivo e a falta de interesse dele sobre a escola, faz com que Hiroto fuja de casa, para construir uma nova vida com Chika.

Natsuo o aceita e o ensina como consertar as bicicletas, e ele permanece em casa. Para evitar qualquer problema, Natsuo ordena que Hiroto durma no seu quarto e não no quarto de sua irmã.

Enquanto isso, Natsuo e Yuki começam a sair como namorados, após Yuki se apaixonar pelo mar, igual a Natsuo. Os dois sempre que tentam se beijar, algo inesperado acontece. Yuki não conta para Natsuo sobre seu problema do coração, por não querer sentir pena do cara que ela ama, fazendo com que ele descubra da pior maneira possível. Yuki é hospitalizada por causa do desgaste com as aulas de mergulho. Natsuo é reeprendido pelo pai dela que não aceita a falta de cuidado que ele teve com sua filha.

A gangue que Hiroto faz parte não aceita o abandono dele, e extorque dinheiro dele. O auge da briga da gangue com o Hiroto é quando eles invadem a casa e a loja do Natsuo e as quebram inteira. Eles prometem que as coisas podem piorar pro lado do Hiroto, caso ele não participe de num assalto em um cassino. Como podem ver, a série é repleta de altas emoções e enquanto mais a história avança, os personagens se encontram em situações cada vez mais complicadas, tornando Summer Snow, uma série bastante especial.

Natsuo ficará com a Yuki? Chika terá seu bebê? São algumas perguntam que só assistindo à série para serem respondidas.



Um elenco estelar

O sucesso da série Summer Snow não se deve apenas a um bom roteiro. Lógico que Summer Snow, por mais triste que possa parecer, tem seus toques de humor, principalmente por parte de Natsuo. A atuação e a escolha de um bom elenco fez esta série se tornar tão especial na televisão japonesa.

Natsuo Shinoda foi interpretado pelo Dohmoto Tsuyoshi, vocalista da banda Kinki Kids, que canta o encerramento da série. Summer Snow abriu caminho para outras superproduções que o jovem cantor e ator atuou nos anos seguintes.

Yuki Katase teve no papel a atriz Ryoko Hirosue, que é bastante popular em doramas e filmes. Ela dividiu as telas com Jean Reno (de Código da Vinci e o jogo Onimusha 3) no filme Wasabi, lançado em 2001 pela Columbia Pictures.

Hiroto Suetsugu foi interpretado por Tsubasa Imai que na época ainda não fazia dupla com um certo Tackey, mas dois anos depois eles formariam a dupla Tackey & Tsubasa, bastante popular entre os fãs de jmusic.

Jun Shinoda foi interpretado por Shun Oguri, que já foi comentado em algumas matérias anteriores, e estrelou as séries GTO, Densha Otoko, Gokusen e Hana Yori Dango. Atualmente, ele voltou para a segunda temporada de Hana Yori Dango, como o galã Rui.

Por Otávio Moulin

Checklist de Maio

O Mestre das Armas

(Fearless, HKO, 2006) Direção de Ronny Yu. Com Jet Li, Shido Nakamura. 103 min. Imagem. [Locação]

Este filme foi vendido como o último épico de kung-fu da carreira de Jet Li. O astro chinês, sob direção do veterano Ronny Yu (mais conhecido por aqui por seus filmes americanos de terror, como "Freddy Vs. Jason"), encarna Huo Yuanjia, um herói chinês que se tornou ícone contra o imperialismo ocidental na China ao criar a Federação Esportiva Jingwu. O problema é que o filme original foi finalizado com mais de 140 minutos e os produtores mandaram encurtar para cerca de 100, para se tornar mais comercial, limando boa parte da história. Assim, "O Mestre das Armas" perde em desenvolvimento e quase se torna um simples filme de kung-fu, que é salvo apenas pela presença marcante de Li e as ótimas lutas coreografadas pelo mestre Yuen Woo Ping.

Arahan

(Arahan, Cor, 2004) Direção de Ryu Seung-wan. Com Ryu Seung-wan, Yoon So-yi. 114 min. Europa Filmes. [Venda]

Superprodução coreana repleta de efeitos especiais, com cenas de ação inspiradas em "Matrix" (o que já era má idéia na época), sobre um policial tímido e bobalhão (interpretado pelo irmão do diretor), que descobre ter superpoderes com a ajuda de uma bela garota e seus velhos mestres. É sem dúvida um filme bem realizado, mas o protagonista não empolga, e quem rouba a cena mesmo são os velhos.

Dor e Ódio

(Confession of Pain, HKO, 2006) Direção de Andrew Lau e Alan Mak. Com Tony Leung, Takeshi Kaneshiro. 110 min. Paris Filmes. [Locação]

Badalado drama policial realizado pelos mesmos criadores de "Conflitos Internos", filme que foi refeito nos EUA como "Os Infiltrados", de Martin Scorsese. O galã japonês Takeshi Kaneshiro é um detetive particular alcoólatra que é contratado para investigar um assassinato, e seu melhor amigo, um policial violento interpretado por Tony Leung, é o principal suspeito. O roteiro é intrigante e o elenco é de alto nível, mas a dupla de diretores não consegue reproduzir a mesma tensão de seu sucesso anterior, apesar das reviravoltas da trama.

Fantasmas da Guerra

(R-Point, Cor, 2006) Direção de Kong Su-chang. Com Kam Woo-seong, Son Byung-ho. 107 min. Europa Filmes. [Locação]

Interessante mistura de filme de guerra com horror oriental, sobre um grupo de soldados sul-coreanos durante a guerra do Vietnã, encurralados em uma mansão no meio do nada, e assombrados por fantasmas de colegas mortos. O visual é impressionante e o conceito é muito bacana, ainda que a história nunca chegue a deslanchar.

Comando Final

(Sha Po Lang ou Killzone, HKO, 2004) Direção de Wilson Yip. Com Donnie Yen, Sammo Hung. 93 min. Imagem. [Venda Direta]

O filme que resgatou a tradição do cinema de Hong Kong nos filmes de ação. Donnie Yen é um tira cabeça-quente que entra para uma força-tarefa liderada por Simon Yam para prender um poderoso chefão criminoso interpretado por ninguém menos que Sammo Hung, antigo parceiro de Jackie Chan em vários clássicos. Enxuto e eficiente, o filme traz algumas cenas de luta mais brutais dos últimos anos, sem efeitos especiais ou cabos, com grande realismo e vitalidade. Obrigatório!

Necromancer

(Necromancer, Tai, 2005) Direção de Piyapan Choopetch. Com Puthichai Amatayakul, Tom Dundee. 118 min. China Vídeo. [Locação]

Filme B tailandês que foi exibido em festivais internacionais e tem seus fãs, mas que é estranho demais para a maioria dos espectadores, pois lida com ocultismo e costumes bem regionais. É basicamente a caçada de um policial a um bruxo (por sua vez, um ex-tira) que acaba recorrendo à magia negra para entender como funciona o poder de seu inimigo, levando a situações que alternam entre o inusitado e o puro clichê.

Uma Noite em Mongkok

(One Nite in Mongkok, HKO, 2004) Direção de Derek Yee. Com Cecília Cheung, Daniel Wu. 110 min. Europa Filmes. [Locação]

Drama policial acima da média dirigido pelo cultuado Derek Yee, que começou a carreira como astro de filmes de kung-fu e agora realiza thrillers cadenciados e reflexivos como esse, que escondem a história banal de um assassino profissional que se interessa por uma prostituta durante uma missão que irá abrir uma guerra entre quadrilhas.

A Vingança do Mestre

(The Master Strikes Back, HKO, 1984) Direção de Sun Chung. Com Ti Lung, Michael Chan. 90 min. China Vídeo. [Locação]

Filme da Shaw Bros, realizado depois que Run Run Shaw, dono do estúdio, resolveu fechar o estúdio e se concentrar em seu canal de TV, a TVB. Por isso, o resultado é estranho, diferente dos grandes clássicos da empresa, numa mistura de técnicas de televisão com sobras do velho estúdio. Funciona como uma continuação não-oficial de O Instrutor da Morte, em que o sempre carismático Ti Lung encarna um grande mestre do kung-fu que parte para a vingança, quando o eunuco real e um chefão mafioso mandam castrar seu filho para intimidá-lo!

O Assassino da Corrente de Ferro

(The Convict Killer ou The Iron Chain Assassin, HKO, 1980) Direção de Chor Yuen. Com Ti Lung, Ching Li. 96 min. China Vídeo. [Locação]

Clássico da Shaw Bros., onde o astro Ti Lung interpreta o assassino do título, em busca de vingança por ter sido condenado por um crime que não cometeu. A história parece simples, mas surgem vários personagens ao longo do filme, que fica logo confuso com tantas reviravoltas e surpresas, mas se segura com as muitas cenas de ação.

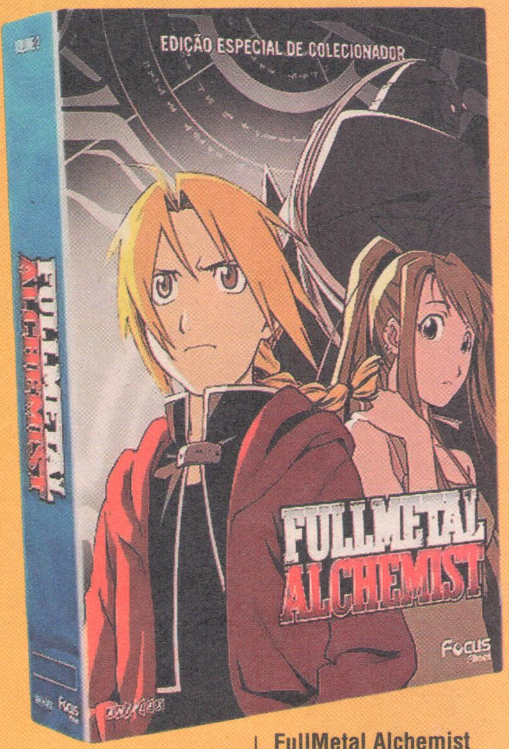
O Vingador da Noite

(Krrish, Ind, 2006) Direção de Rakesh Roshan. Com Hrithik Roshan, Priyanka Chopra. 175 min. Focus. [Locação]

Continuação de Koi... Mil Gaya, o primeiro grande filme de ficção científica da Índia que parte para outro gênero, agora o de super-heróis. O canastrão Roshan se torna o herói do título com os poderes que herdou do seu pai (protagonista do filme anterior) e tem que salvar o mundo de um cientista maluco. Incrivelmente longo e por muitas vezes amadorístico, apesar dos efeitos especiais e aparente grandeza, o filme capenga no romance e dá pouco espaço para ação, essa criada por Tony Ching, especialista em direção de cenas de ação de Hong Kong.

Divulgação

Leve mais aventuras dos irmãos Elric para casa!



FullMetal Alchemist
BOX Volume 2
Preço sobre consulta

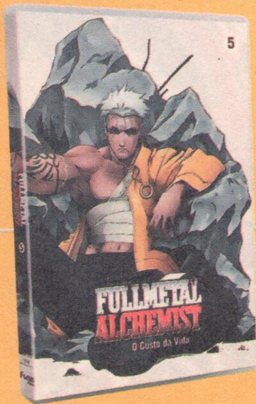
Edward e Alphonse Elric prometeram que recuperariam tudo aquilo que haviam perdido. Alguns anos se passaram e em sua busca pela pedra filosofal, os dois irmãos retornam à cidade do leste, onde para renovar seu certificado de alquimista federal, Ed resolve desafiar o coronel Roy Mustang para uma batalha. Esse combate faz com que ele descubra o paradeiro do Dr. Marco, um alquimista federal que pesquisava a pedra filosofal e que fugiu de suas obrigações com o exército durante a guerra de Ishbal. O Dr. conta aos dois irmãos o verdadeiro massacre que aconteceu nesta guerra e deixa com eles um pedaço de papel que os leva direto para a primeira seção da biblioteca da Cidade Central. Depois de decodificar a mensagem deixada por Marco, os dois irmãos vão parar dentro do laboratório número 5. Este local misterioso que deveria estar abandonado guarda muitos segredos. Para invadi-lo, os dois irmãos têm que enfrentar os guerreiros números 48 e 66, que são duas armaduras vazias cujas almas foram aprisionadas, assim como Alphonse.

Dentro do laboratório, a moral de Edward é questionada por alguém de seu passado. Com a pedra filosofal incompleta em suas mãos, será que ele é capaz de decidir sobre a vida de seu irmão?

Lançamento:	Focus Filmes
Título Original:	FullMetal Alchemist
Tempo:	279 minutos
Cor:	Colorido
Ano de Lançamento:	2007
Recomendação:	16 anos
Região do DVD:	Região 4
Legenda:	Português
Idiomas / Sistema de Som:	Japonês - Dolby Digital 5.1 Japonês - Dolby Digital 2.0 Português - Dolby Digital 2.0
Formatos de Tela:	FullScreen
País de Origem:	Japão

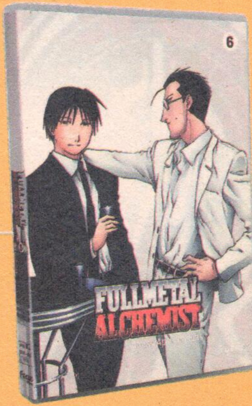
Disco 1

1. A Queda de Ishbal



Disco 2

1. O Custo da Vida



Disco 3

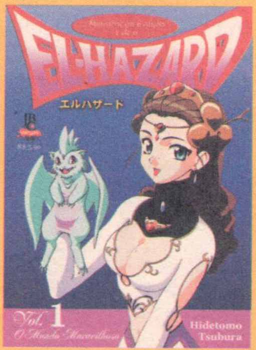
1. Almas Aprisionadas

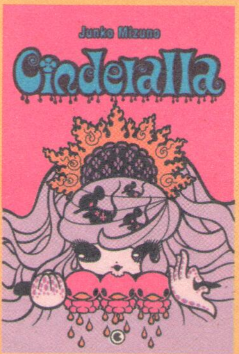
Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

Atsushi Kaneko
BAMBI
Vol.1





.hack
a lenda dos .hackers

O LIVRO DO VENTO
Jiro Taniguchi
Kan Furuyama

SADE
Senno Knife

◎65

Cavaleiros do Zodíaco G

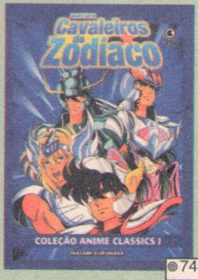
◎72

BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL

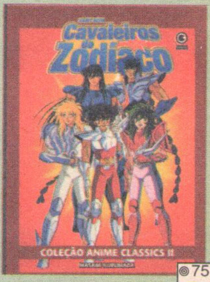
◎68

EVANGELION

◎77



◎74



◎75

Cavaleiros do Zodíaco
GIGANTOMAQUIA

◎95

Enciclopédia
DragonballZ
A LENDA DE SON GOKU

◎96

Vagabond
37

◎108

◎53

O VAMPIRO
QUE RI

◎101

japonês em quadrinhos

◎112

CHONCHU
O GUERREIRO MALDITO

◎81

◎80

LANÇAMENTOS:

L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos
Livro - Especial – R$ 75,00
L 01-Merupuri I nº 1 a 4 – R$ 9,50 (cada)
L 02-Tsubasa Chronicles I nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 03-XXX Holic I nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
L 04-O Tigre e o Dragão I nº 1 a 6– R$ 8,90 (cada)
L 05-Sand Land I Vol. Único – R$ 14,90
L 06-Adolf I Vol. 1 a 4 – R$ 27,50 (cada)
L07- Cinderalla I Vol. Único – R$ 29,50
L08- Nausicaa I nº 1 e 2 - R$ 27,90 (cada)
L09- Monster I nº 1 a 5 – R$ 12,00 (cada)
L10- Princess Ai I nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)
L11- Yu-Gi-Oh I nº 1 a 5 - R$ 12,00 (cada)
L12- Bambi I nº 1 e 2 - R$ 22,00 (cada)
L13- Angry I nº 1a 6 - R$ 9,90 (cada)
L14- El Hazard I nº 1 a 5 - R$ 9,90 (cada)
L15- Marusaku I nº 1 - R$ 14,90
L16- Sanctuary I nº 1 a 3 - R$ 9,90 (cada)
L17- Karekano I nº 1 a 4 - R$ 9,50 (cada)
L18- O Livro do Vento I Vol. Único – R$ 14,90
L19- Yuki- Vingança na Neve I nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)

NOVIDADES:

N 01-Negima I nº1 a 10 –R$ 5,90 (cada)
N 02-Priest I nº1 a 7 –R$ 10,00 (cada)
N 03-Planet Blood I nº1 a 7 -R$ 10,00 (cada)
N 04-Angel Sanctury I nº1 ao 18 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk I nº1 ao 17 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tokio Babylon I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden I nº1 ao 6 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk I nº1 ao 15 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark I nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N 12-Angelic Layer I nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N 13-O Chamado I nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N 14-Megaman NT War. I nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇAO:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G I nº 1 ao 9 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)I nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) I nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) I nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) I nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) I nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) I nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King I nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) I nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha I nº1 ao 6 - R$ 3,50 I nº7 ao 12 - R$ 3,90 I nº13 ao 30 - R$ 4,50 I nº 31 ao 84 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- YuYu Hakushô I nº2 ao 4 - R$ 3,50 I nº 5 ao 14 - R$ 3,90 I nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 I nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard I nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 I nº 5 ao 7 - R$ 4,50 I nº 8 ao 11 R$ 4,90 I nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 I nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 I nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) I nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) I nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) I nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) I nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 I nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
N 40- Chonchu I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 I nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) I nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) I nº39 ao 55- R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) I nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) I nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) I nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário I nº 1 ao 23 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers I nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) I nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) I nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) I nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) I nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

N 53- Vagabond Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 I (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 I (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco I R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z I R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português I R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá I R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo I R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri I R$ 29,00
N 102- Morte A Festa I R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 I R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 I R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 I R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989 I R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva I Nº1 ao 12 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva I Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº1 – R$ 22,00
N 110- Samurai X Kaden I R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá I Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos I R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada I R$ 9,90
N 114- Nosferatus I R$ 16,90
N 115- Buda I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Col Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

Onde Encontrar:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

Sh15uya
シブヤ フィフティーン
around

Sh15uya

Baseado numa série de mangá, este seriado foi exibido pela TV Asahi, em 12 episódios. O gênero é de ação. O título quer dizer Shibuya Fifteen. Os protagonistas são: Yuki Saya (Tsuyoshi), Aragaki Yui (Ema), Haga Yuria (Asagi), Yamashita Toru (Ryuugo), Uehara Takuya, Katou Mão, Yuge Tomohisa, Karahashi Mitsuru, Musashi Marku e grande elenco.

OS ESPÍRITOS DAS FLORESTAS

Em cada parte da natureza habitam os espíritos, como os elementais (fadas, gnomos, salamandras etc.), na concepção dos japoneses. Entre estes seres que povoam a mitologia, o folclore, as fábulas e as lendas nipônicas, vamos encontrar Tengu, o Espírito das Florestas. No animê de Miyazaki, considerado um expert do gênero, isso é muito bem explorado. Em "Meu Vizinho Totoro" (1988), a jovem Mei e o espírito Totoro do bosque se conhecem nas colinas sagradas.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1273 – Fundação da seita Ji-shu pelo monge Ippen.

1280 – Estimativa da população japonesa em cinco milhões.

1281 – Deu-se o segundo ataque dos mongóis.

1284 – Morre Hojo Tokimune. A dinastia de Yuan, dos mongóis, envia mensagem ao Japão.

1286 – Estabelecida a lei de mérito para retribuir aos combatentes que lutaram em defesa da nação.

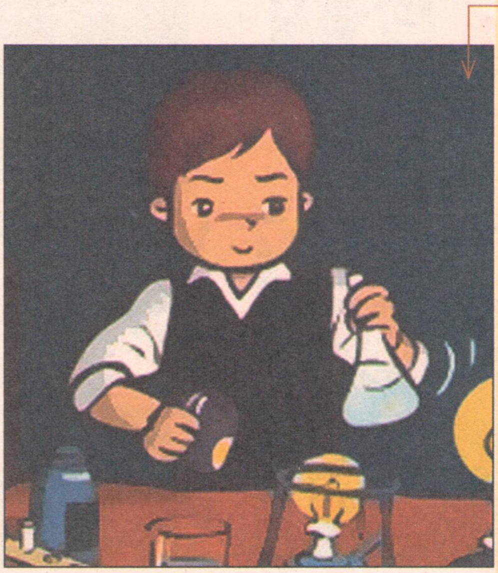
1288 – Morre o famoso armeiro de espadas, Okazaki Massamune.

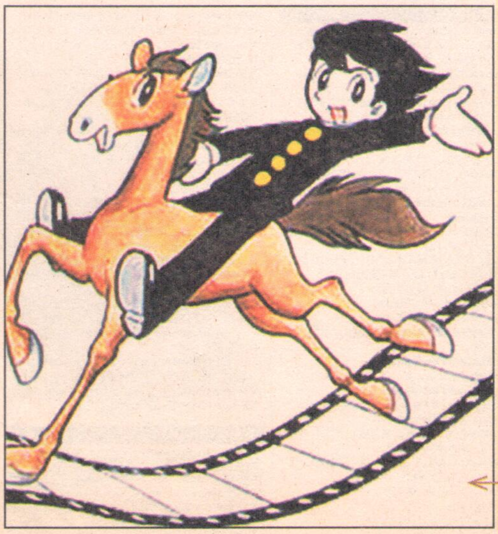
1292 – Os mongóis invadem Okinawa.

1293 – Um grande terremoto mata 20 mil pessoas em Kamakura.

1299 – Chega um outro mensageiro mongol.

1316 – Hojo Takatoki torna-se regente.





25 PERSONALIDADES HISTÓRICAS DOS JAPONESES DE ACORDO COM UMA PESQUISA

1 - Oda Nobunaga
2 – Sakamoto Ryoma
3 – Tomás Edson
4 – Hideyoshi Toyotomi
5 – Matsushita Konosuke
6 – Tokugawa Ieyassu
7 – Boguchi Hideyo
8 – Madre Teresa de Calcutá
9 – Helen Keller
10 – Hijikata Toshizo
11 – Saigo Takamori
12 – Princesa Diana
13 – Albert Einstein
14 – Misora Hibari
15 – Fukuzawa Yukichi
16 – Anne Frank
17 – Florence Nightingale
18 – Yoshida Shigueru
19 – Walt Disney
20 – Ludwig van Beethoven
21 – Minamoto Yoshitsune
22 – Ayrton Senna
23 – Leonardo da Vinci
24 – Tezuka Osamu
25 – Napoleão Bonaparte

丹下左膳
百万両の壺
www.sazen2004.com

HERÓIS JAPONESES – TANGUE SAZEN

Tangue Sazen, caolho, maneta, outrora um samurai de respeito. Traído, ele teve o braço decepado e o olho vazado. Um dos primeiros heróis do cinema japonês e também do mangá. Muitos atores interpretaram o personagem; os melhores foram Okochi Denjiro (década de 30), Otomo Ryutaro e Nakamura (Yorosuya) Kinnosuke (década de 50). Tangue Sazen protegia os fracos e oprimidos com sua espada diabólica.

CAPITÃO 7

O Brasil não soube aproveitar a onda dos super-heróis. Mas houve tempo que eles eram a coqueluche da garotada. Talvez o maior deles foi o Capitão 7, personagem da TV Record, personificado por Ayres Campos, com grande sucesso. Ayres acreditava mesmo que tinha poderes, pois algumas vezes tentou sair voando da redação da Editora Outubro, onde era editada a sua revista em quadrinhos. O Capitão 7 era o nosso Superman. Havia também o Capitão Estrela, dos Brinquedos Estrela, uma espécie de Capitão América. Não havia videotape na época; tudo era feito ao vivo. O Vigilante Rodoviário, de Ary Fernandes, era filmado em bitola 16.

POWER RANGERS

Antes de Power Rangers houve diversos heróis parecidos, geralmente em número de cinco, e que lutavam contra os monstros espaciais. Os roteiros eram parecidos com o mesmo final: a luta entre o bem e o mal, representados pelos heróis num robô gigante e o monstro descomunal. Todos os dias a criançada japonesa assistia a mesma coisa com monstros diferentes.

TIPOS SANGUÍNEOS

É amplamente conhecido entre os japoneses que o tipo sanguíneo tem grande influência sobre a personalidade de uma pessoa. Cerca de cem anos atrás, um médico pesquisou a relação entre tipo sanguíneo e personalidade e, concluiu que o tipo O eram bons como soldados do exército. Atualmente, a maioria dos psicólogos e médicos diz que essa pesquisa estava errada. No entanto, muitas pessoas ainda acreditam nela.

- ***Tipo sanguíneo A:*** *pessoa diligente, metódica, estável e nervosa.*
- ***Tipo sanguíneo B:*** *pessoa que tem originalidade, mas é volúvel.*
- ***Tipo sanguíneo AB:*** *pessoa sociável e sensível.*
- ***Tipo sanguíneo O:*** *pessoa firme e determinada.*

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUA
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDA
Liberdade
Liberdade
Rudge Ram
Liberdade
Rudge Ramos
TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENT
PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE
NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS
PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE
QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-917
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Cam

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.

areae
escola de mang

QUEM COMPARA, ESTUDA AQU

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diago

Curso RELÂMPAGO de Japonês

AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Aula 17

Professor: Kenji Kihara

Olá! Na aula passada nós aprendemos a falar o ano, o mês e o dia em japonês. Desta vez aprenderemos a falar os dias da semana. Cada dia é formado com o nome de um elemento, como o fogo e a terra.

Veja como são os dias de semanas na tabela a seguir. (só para constar, o sufixo de semana em japonês é YOUBI).

Segunda-Feira	GetsuYOUBI げつようび	LUA
Terça-Feira	KaYOUBI かようび	FOGO
Quarta-Feira	SuiYOUBI すいようび	ÁGUA
Quinta-Feira	MokuYOUBI もくようび	ÁRVORE
Sexta-Feira	KinYOUBI きんようび	OURO
Sábado	DoYOUBI どようび	TERRA
Domingo	NitiYOUBI にちようび	DIA

A palavra "semana" em japonês é SHUU.

Por curiosidade, se colocarmos o sufixo SEI, depois de alguns elementos, elas passam a ter nomes de planetas. Veja alguns exemplos:

Terça-Feira – KaYOUBI → Ka+SEI – KASEI = Marte
Quarta-Feira – SuiYOUBI → Sui+SEI – SUISEI = Mercúrio
Quinta-Feira – MokuYOUBI → Moku+SEI – MOKUSEI = Júpiter
Sexta-Feira – KinYOUBI → Kin+SEI – KINSEI = Vênus
Sábado – DoYOUBI → DO+SEI – DOSEI = Saturno

Para perguntar o dia da semana em japonês, faça assim:

Que dia da semana é hoje?
Kyou wa NanYOUBI desuka?

Recapitulando:

Segunda-feira	げつようび getsuyoubi	**Lua**
Terça-feira	かようび kayoubi	**Fogo**
Quarta-feira	すいようび suiyoubi	**Água**
Quinta-feira	もくようび mokuyoubi	**Madeira**
Sexta-feira	きんようび kinyoubi	**Ouro**
Sábado	どようび doyoubi	**Terra**
Domingo	にちようび nitiyoubi	**Sol**

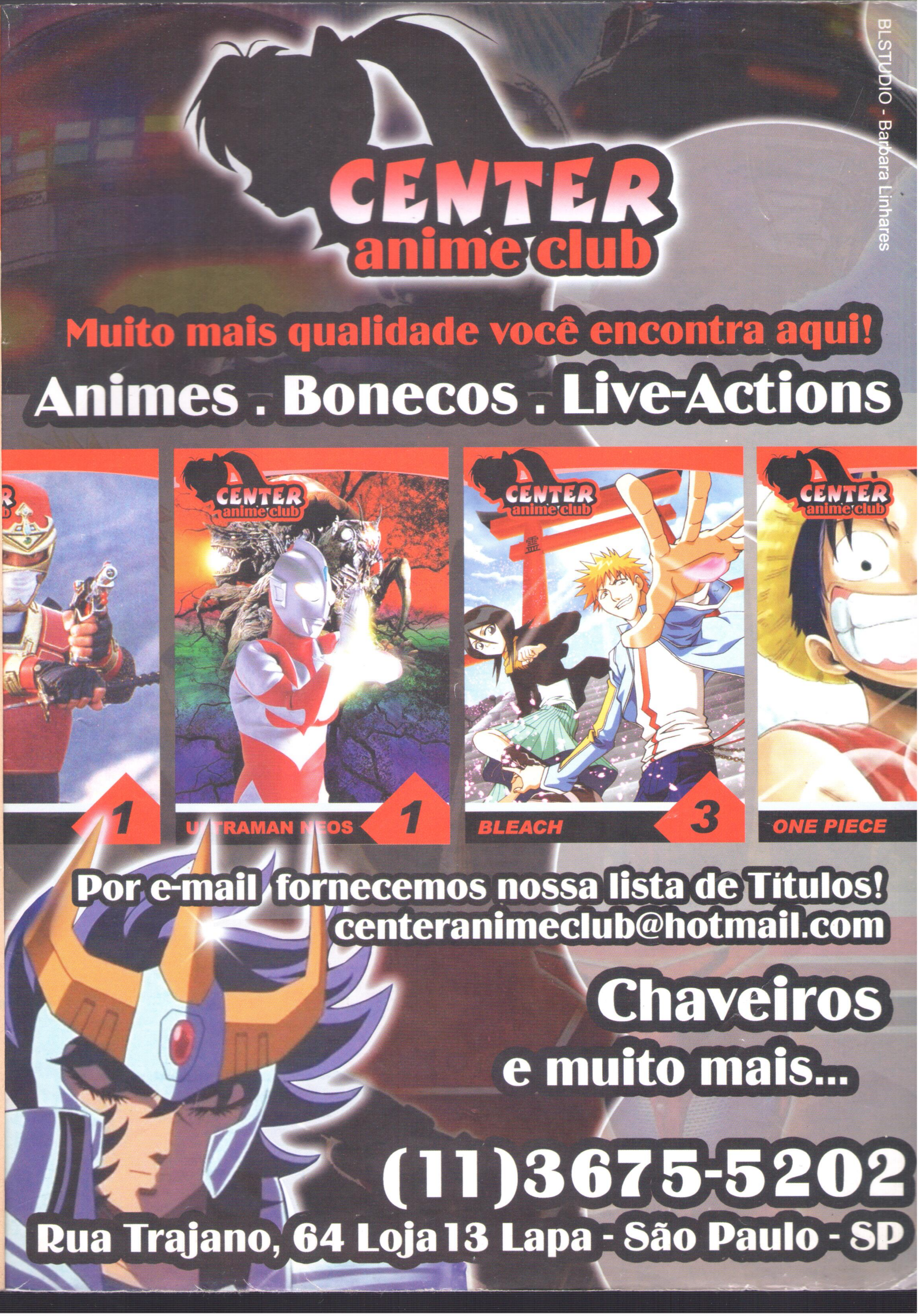
Semana

しゅう
shuu

Que dia da semana é hoje?

きょうはなんようびですか
kyouwa nanyoubi desuka?

Terça-feira	kayoubi	kasei	**Marte**
Quarta-feira	suiyoubi	suisei	**Mercúrio**
Quinta-feira	mokuyoubi	mokusei	**Júpiter**
Sexta-feira	kinyoubi	kinsei	**Vênus**
Sábado	doyoubi	dosei	**Saturno**


BLSTUDIO - Barbara Linhares
CENTER anime club
1
CENTER anime club
ULTRAMAN NEOS
1
CENTER anime club
BLEACH
3
CENTER anime club
ONE PIECE

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

Animes . Bonecos . Live-Actions

Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos!
centeranimeclub@hotmail.com

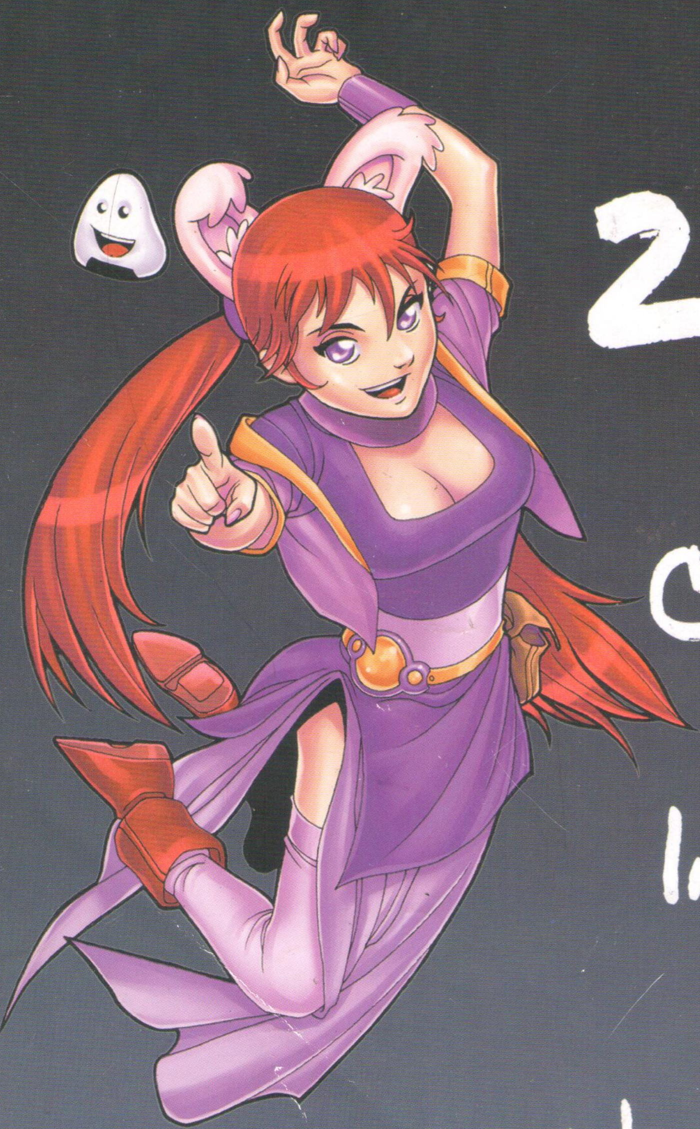
Chaveiros
e muito mais...

(11)3675-5202
Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - SP

Koe ANIME 07

Memorie Animes Club

http://memorieanimesclub.com.br/



20.Maio

10h às 20h

Colégio Eniac

Rua Força Pública, 89
Guarulhos-SP

Ingresso:

R$ 5,00 + 1 kg de
alimento não perecível

www.koeanime.kit.net

contato@hikariproducoes.com

Realização: Hikari Produções

Patrocínio: Memorie Animes Club

Apoio: Eniac ISO 9001